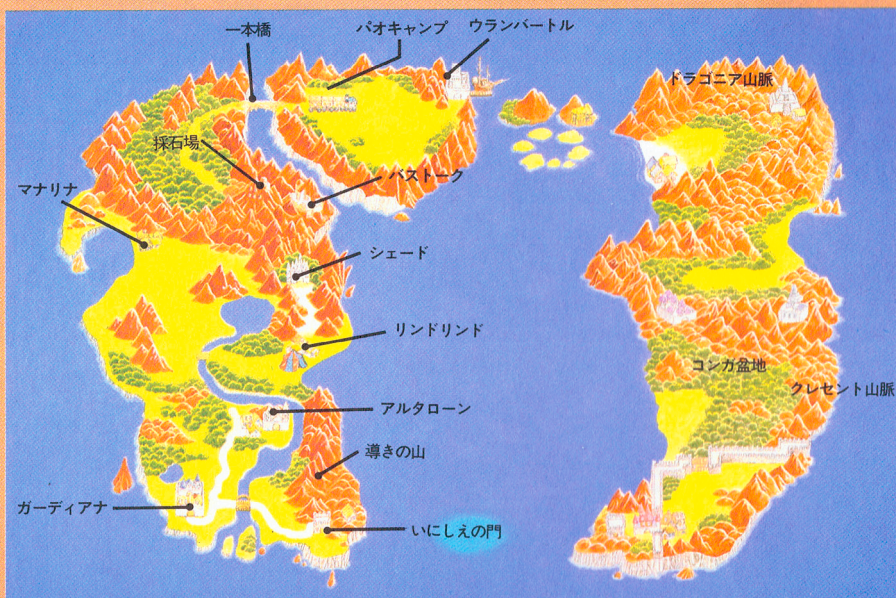
P2……これがシャイニング・フォースの舞台となるルーン大陸
P3……第1章　ルーンファウスト軍の侵略
P10……第2章　神々の泉とその精霊
P16……第3章　ルーンファウストの秘密兵器
P20……第4章～第5章ダイジェスト
P22……第3章までにそろうシャイニング・フォースなヤツら
P26……タクティクスバトルをサクッと乗り切る！
P28……登場魔法一覧表
P29……武器とアイテムの正しい買い方
P31……第3章までに出現するルーンファウスト御一行様案内

セガ／3月20日発売／8,700円／12M＋B・3

『BEEP! メガドライブ』1992 年4月号付録

これが戦いの舞台となるルーン大陸だ

ルーン大陸には、大小様々な国家が点在する。多少の争いはあったが、総じて人々の生活は平穏に続いていた。しかし、長く続いた平和な日々は、西大陸の大国、ルーンファウストによって終わりを告げる。強力な軍事国の前には、平和慣れした国々はなすすべもない。ルーンファウスト軍の進路を妨げるものは何もなく、彼らは着実に目的地に達しようとしていた。遠く、東大陸のガーディアナ王国へ……。

今、光の軍勢が静かに動き始めた……

主人公は、記憶を失ってガーディアナ城下で暮らしている若き剣士だ。彼は、ガーディアナ軍“シャイニング・フォース”を率いて、ルーンファウスト軍と戦っていく。戦いながら、ルーン大陸を旅するのだ。

草原地帯や大平原、海底洞窟など……。いろんな舞台が一行を待ち受けている。また、いろんな国で数多くの仲間が加わってくれる。もちろん、あっと驚くイベントも盛りだくさんだ。ストーリーに感動し、キャラクターの動きに惚れこむ。早くみんなに遊んでもらいたいものだ。

『BEEP! メガドライブ』1992 年4月号付録

[第1章] ルーンファウスト軍の侵略

主人公の名前を決めて、ゲームを始めると、ガーディアナの町が現れる。まずは、ガーディアナ軍の騎士隊長を務めるバリオスとの稽古(けいこ)の場面から……。稽古といっても書道やそろばんではない。剣の稽古だ。主人公は記憶喪失なので、以前は何をやっていたのかよくわからない。しかし、剣の腕は天下一品。バリオスでさえ舌を巻くほどだ。いつものように２人で稽古にはげんでいると、ガーディアナ城から急ぎの使いがバリオスの元にやってくる。いったい何が起こったのか。興味津々(しんしん)である。

▷旅立ちの国ガーディアナ

冒険の始まりの国ガーディアナは“神々の遺産”を守る使命を受け継ぐ国だ。気風は武を尊び質実剛健。城内には装飾品も少なく王族以下、質素な生活をしている。また王族の中で魔法が使える者が生まれるのは稀である。小国なので武器の蓄えも少ない。そのためか町では武器屋が営業しておらず道具屋だけが開業中だ。だが、平和なガーディアナも建国以来の秘宝に眼をつけたルーン・ファウスト軍に攻めこまれ戦乱の巷に……。

平和なのもいいが、武器屋は商売あがったりだ。世の中すべてうまくいくってわけじゃないんだね。

神父さんによれば、主人公はガーディアナの海岸に流れついたのだそうな。うむ。

王様に頼まれる

神聖な場所、いにしえの門の様子がおかしい。心配する王様に探索を頼まれるぞ。

バリオスからも

いつも稽古をつけてくれるバリオスの推薦らしい。バリオスに頼まれちゃ断れない。それが男だな。

王様に報告しよう

仲間が集まったら王様の元へ行け。支度金をくれるぞ。

では出発

探索に参加してくれるのは5人だ

王様にいにしえの門の探索を命じられたが、一緒に探索してくれる仲間を探さねばならない。城を出て、ガーディアナの町に戻ってみると……。

自己紹介を

主人公の後を追って、仲間がやってくる。まずは各自紹介してもらえ。

ロウだって

命の恩人のロウも参加してくれる。これでいつ倒れても心配ない。安心だな。

ノーバも参加

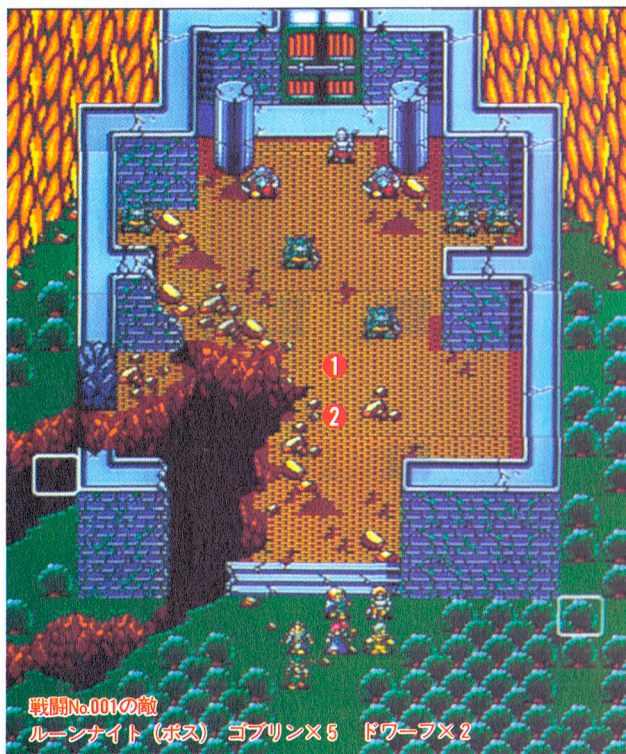
ノーバも軍師としてついてきてくれる。助言を乞え！

ガーディアナでの道具屋価格表

品　物	金貨枚数
薬　草	10
回復の実	200
天使の羽根	40

戦闘No. 001………… 勝利条件：ルーンナイトを倒す

いにしえの門での出会い

戦う前に退却(たいきゃく)して山小屋へ

戦闘が始まったとたんに退却する。なんとも意気地(いくじ)がないように思われる作戦だ。でも、いにしえの門の東にある山小屋に行ってみよう。そこには修行中のゴングがいるぞ。話しかけて仲間になってもらえ。この後に、いにしえの門へ行ったほうが心強いってもんだ。ちなみに山小屋ではセーブもできる。便利っす。

ゴングを仲間に

馬車で、いにしえの門に行くと探し物をしているルーンファウスト軍と出会う。そして、あれよあれよという間に戦闘が始まってしまう。最初の戦闘はタクティクスの入門コースみたいなもの。まず、主人公は①でゴブリンと戦う。そして②へ移動し、またゴブリンと。後は主人公を移動させない。ドワーフに2回攻撃されなければ大丈夫だ。

ゴブリンが3体

ここにゴブリンが3体並んだら、これ以上ゴブリンは移動しない。直接、間接攻撃を混ぜて粉砕せよ。

主人公を突進させないこと

主人公がやられると戦闘は最初からやり直し。お金も半分になるぞ。

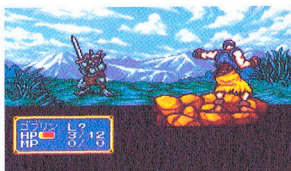
間接攻撃を有効に使え

ハンスや

主人公とハンスでゴブリンを倒していけ。

タオのレベルを上げましょう

1つの戦闘につき、タオのレベルをワンランク上げておきたい。その後の展開が楽になるからだ。

『BEEP! メガドライブ』1992 年4月号付録

戦闘No.002…………勝利条件：ガーディアナに戻る

ガーディアナに何が起きたのか

戦闘No.002
ドワーフ×3　ルーンナイト×2　ゴブリン×6

アルタローン
①
②
ガーディアナ
山小屋
いにしえの門

地震のため、迂回してガーディアナに戻らなければならない。山岳地帯を通過するため、軍勢の進行速度はとてつもなく遅い。しかし、戦闘が繰り広げられるのは①の地点だ。ハンスを先行させ、ゴブリンの体力を減らしてから直接攻撃すること。橋付近にいるルーンナイトは、②の地点でケンやハンスの間接攻撃、そしてタオの魔法で駆逐しよう。

ハンスでつつく

引いていくゴブリンを弓でつつきながら追撃する。ジワジワといけ。

ドワーフがくる前に

ドワーフが動く前にゴブリンはすべて倒しておきたい。あまり回りこまないようにね。

このようにちくちくと河越しで間接攻撃を

橋を渡らなければ、ルーンナイトとドワーフは絶対に動かない。

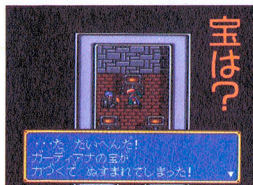
ルーンナイトを倒してからドワーフを倒しに行け。安全第一だ。

ガーディアナの町は崩壊した後だった……

やっとこさっとこガーディアナに戻ってきた探索隊。しかし、すでにガーディアナの町はルーンファウストによってボロボロにされていた。傷ついた兵士たちや呆然（あぜん）とする人々など、虚脱（きょだつ）感が漂っているガーディアナの町。城へ行くと、オードが駆け寄ってくる。まだルーンファウストの兵士が城内にいるらしい。急いで王様のところに行くと、そこにはルーンファウストの剣士カインが騎士バリオスと対峙（たいじ）しているまっただ中だった。

カインの威力

ルーンファウスト軍の猛者カインの暗黒の剣はバリオスの体を一瞬にして燃やしつくした。なんてこったい。

宝は？

ガーディアナの宝は奪われた。中身はいったい何だったのか。他の宝箱はもらっておこう。

ルーンファウストが去った痕跡（こんせき）は

あの訓練熱心な騎士たちもことごとくやられてしまった。ルーンファウスト軍は異常に強いのでは？

平和ムードを吹き飛ばされ、危機感をもって協力してくれるぞ。しかし、現時点で買う武器はない。

ワンワン吠えていた犬もルーンファウスト軍の脅威に恐れをなしたみたいだ。おびえているのか、悲しんでいるのか……。

ガーディアナの城にも

早く気づいてもルーンファウストにはかなわないだろう。悲しいけど、現実には逆らえない。

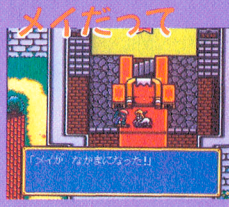
これからどうすればいいのか。誰にアドバイスを聞けばよいのか。こうなってはどうしようもないな。

メイとゴートが仲間になる

ルーンファウストの仕打ちに怒るゴートと悲しむメイ。2人も主人公に協力して打倒ルーンファウストを誓ってくれる。力強い味方が増えた。

ゴートが

酒場は守ったが、自分の家族まで守れなかった。戦士の血を燃やしてもらえ。

メイだって

主人公を嫌っていたメイも事情により加わるぞ。

ガーディアナでの武器屋価格表

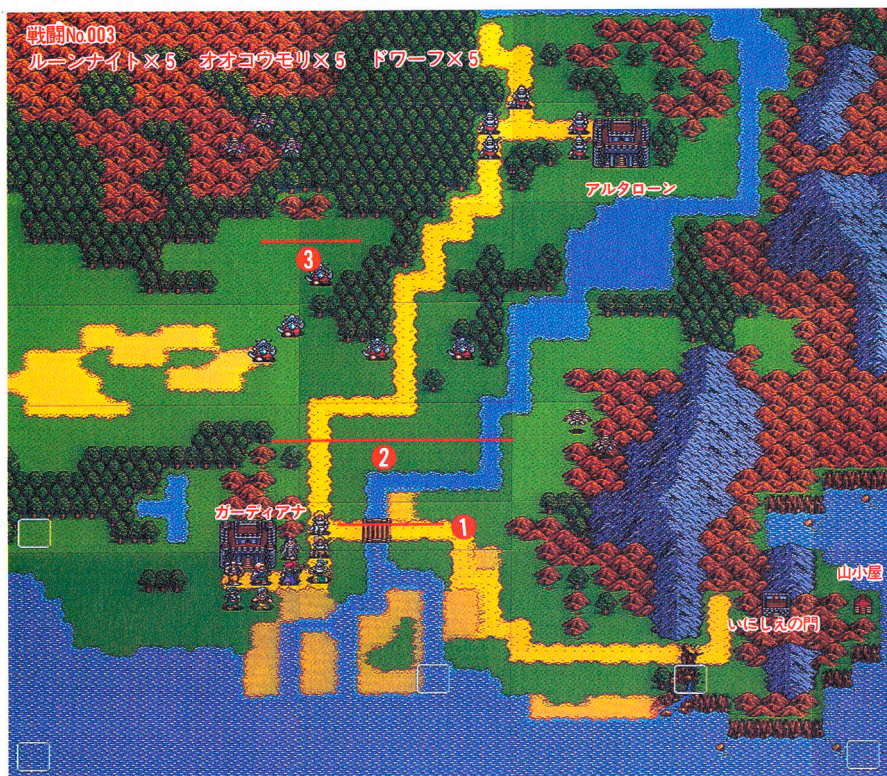
品　名	金貨枚数
ショートソード	100
スピア	150
ハンドアックス	200
木の杖	80
木の矢	320

『BEEP! メガドライブ』1992 年4月号付録

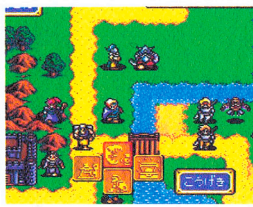
戦闘No. 003…………… 勝利条件：アルタローンに着く

悲しみを心に秘めアルタローンへ

戦闘No.003
ルーンナイト×5　オオコウモリ×5　ドワーフ×5

アルタローン
ガーディアナ
山小屋
いにしえの門

ルーンファウストは封印の鍵を求めてアルタローンに行ったらしい。ここは一発追跡してみよう。しかし、ルーンナイトたちが待ち伏せしてじゃまをするぞ。

一番やっかいなのは初登場のオオコウモリだ。飛行して移動するため、地形に左右されずにバキバキ飛んでくる。そして、攻撃を受けると痛いだけでなく、睡魔に襲われることもあるのだ。東から飛んでくるヤツはメイやケンで迎撃（①）。しかし、北にいるヤツは③まで進まないと移動してこない。戦士を向かわせておびきだそう。その前に②のラインでドワーフと一戦交える。落ち着くまで②より北に行くな。

コウモリは迎撃を

メイとケンの騎士コンビで迎撃。どちらか寝てしまったらハンスを使え。

ドワーフを引きつけ

まとめて相手をせずに1匹ずつ倒して行こう。当たり前だが、特攻は危険。

魔法を使いまくる

相手の体力が7ポイントだったらブレイズレベル1で燃やしてしまえ。

金満王国アルタローンに危機感の文字はない

アルタローンは鉱山から産出された鉱物によって、金余り状態になっていた。金を使うことしか考えられない人々は、ルーンファウストの侵略なんて信じられない。これではニッチもサッチもいかないので、王様に直訴して聞いてもらいましょう。

アルタローンには宝箱がたくさん放置してある。武器屋で買わずに宝箱の中身で装備を整えよう。むだ使いをしないこと。

アルタローンの国状

近くの鉱山から採掘される希少鉱石のため、経済的にたいへん恵まれている。王族たちの豊かな暮らしぶりを象徴するように城内はたくさんの芸術品が並べられているらしい。軍隊もわずかながら置かれている。しかし、その装備の充実ぶりとは裏腹に熟練度は低く、士気も低い。王族だけでなく、一般の人々も豊かな暮らしをしている。そのため、ネコやウマなどの動物までもが他国の人間を馬鹿にしたような態度をとっているそうだ。

このねーちゃんは?

占い師と名乗るミシャエラ。態度が挑発的だよな。

宝箱を開けて

金が余っているのか、物が余っているのか。やたらと宝箱が置いてあるぞ。中身をいただきましょう。

地下室とか

城内にも

もちろん城内にもある。王様も裕福な暮らしをしてるんだなあ。うらやましい。

ここはどうすれば?

浮き島にも宝箱がある。自分1人の力では取れない。助けを呼べ。

王様に報告

緊急事態だから、やはり国の偉い人に聞いてもらわないとね。どうにかして。

なんでカインがいるのかな?

王様に連れて行かれた場所は城の地下室だった。あれ? どういうことなのかな?

お客さん お金が足りませんよ

牢屋に神父がいるぞ。地獄で仏とはこのことだ。しかし、治療や蘇生に金子を要求される。ここまできてお金をとるのか……。まさしく地獄の沙汰も金しだいってヤツだな。

ここでは チップが加わるぞ

オドオドした感じの少女チップは、ここ一番勇気をふりしぼって戦いに参加してくれるぞ。職業は僧侶だ。

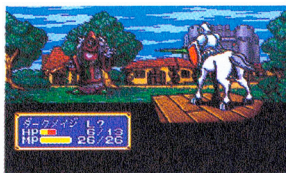
チップがいれば回復魔法の心配はいらない。安心。

アルタローンでの武器屋価格表

品　名	金貨枚数
ショートソード	100
スピア	150
ハンドアックス	200
木の杖	80
木の矢	320

道具屋価格表

品　名	金貨枚数
薬草	10
回復の実	200
天使の羽根	40

『BEEP! メガドライブ』1992 年4月号付録

戦闘No.004……………… 勝利条件：ルーンファウスト全滅

アルタローンの町に本当の平和を

戦闘No.004の敵
ルーンナイト×4
ダークメイジ×1
オオコウモリ×4
ドワーフ×4
スナイパー×2

本陣で戦闘態勢を整えて町に戻ると、カインが待っている。ガーディアナでの仕返しができると思いきや、カインは緊急の用事で帰ってしまう。悔しさを残りの部隊にぶつけよう。

戦力を均等に分けて、上へ行く部隊と右に行く部隊を編成する。最終的には、ダークメイジを挟み打ちにする作戦だ。オオコウモリは水辺で戦わずに、内陸で相手をしよう。①の地点でルーンナイトが4体かたまっていたら、タオのブレイズレベル2でまとめて燃やしてやろう。

オオコウモリは囲めるように

オオコウモリは内陸に誘いこむ。囲んで倒すためだ。1人1匹は限りなくつらいぞ。

タオでドカンと

タオのレベルが4になれば、ブレイズレベル2が使えるぞ。とっととレベルを上げておこう。いいぞ。

勝てば第1章が終わるぞ

[第２章]神々の泉とその精霊

リンドリンドは貿易の盛んな場所だが、港に船は１隻しかないぞ。どうやらすでに買い手がついてしまったらしい。残りの１隻はリンドリンドの議長が所有するものだ。なんとか頼みこんで乗せてもらおう。その前に武器屋でパワースティックを買え。これで僧侶も戦力になるぞ。

▷貿易の町　リンドリンド

ルーン大陸の貿易中心地。大陸の中はもちろん、外からも珍しい物産が集まっている。町の人のほとんどが商人で、きちんと店舗を構えた店から道端の露店商まで、昼夜にぎわっている。また、店があるのは地上だけでなく、秘密の入口から入る地下街が存在し、危ない商品をそろえているという噂も。そして、港が整備されているのも特徴だ。分刻みで船が出入りし、たくさんの荷物を下ろしていく。定期的にサーカス団もやってくるぞ。

いろんな人が住んでます

船がほしい

希望のデカイ人

いつかは大きな店を……。人間だったら常に大きな夢を持たないとね。スケールの小さなままじゃ成長しないもんな。

議長さんはちょっと冷たいぞ

議長さんはドライな人だ。ガーディアナがどうなろうと、関係ないってんだな。

スポーツ冒険家をめざす人や

はじめて　おめにかかります
わたくし　ぼうけんかの　ボーケンと
もうします!

退屈な生活に飽き刺激を求める若者。がんばっていただこう。

発明品のかたまり

こんどは　だいじょうぶなんですか?
ホントに　うごくんですか?

いろんな品物が集まってくるので、発明するのも便利だよな。

マナリナへ行け！

ああ、哀しい話だよなあ

見つけたぞ　ガーディアナの
ぎんとうめ!　ルーンファウストに
さからう　おろか者!

芝居小屋でのヒトコマ。人々は芝居を見て、純粋に楽しんでいる。ならいいや、と思ってはイカンよ。なんとか逆の立場にならんとね。

土地がたっぷりあまってます

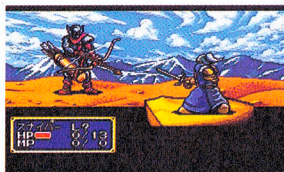
この広大な土地には、サーカスのテントが作られる。

リンドリンドでの道具屋価格表

品　名	金貨枚数
薬　草	10
回復の実	200
毒消し草	20
天使の羽根	40

武器屋価格表

品　名	金貨枚数
ミドルソード	250
スピア	150
ブロンズランス	300
パワースティック	500
木の杖	80
木の矢	320

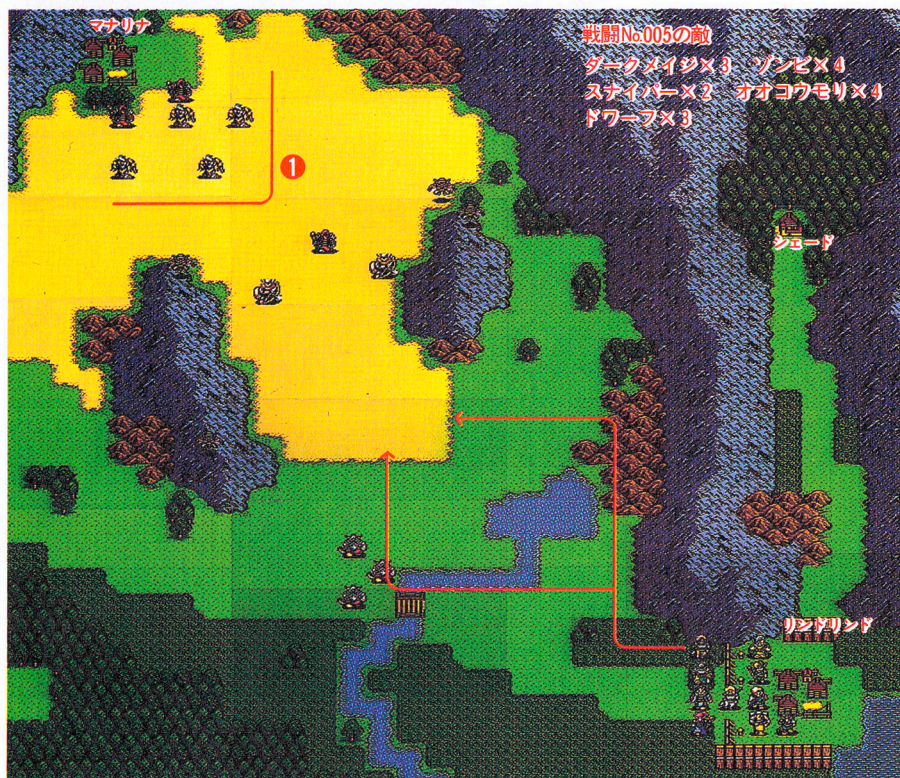
『BEEP! メガドライブ』1992 年4月号付録

戦闘No.005 ……………………………… 勝利条件：マナリナに着く

活路を求めてマナリナへ

マナリナ

戦闘No.005の敵
ダークメイジ×3　ゾンビ×4
スナイパー×2　オオコウモリ×4
ドワーフ×3

❶

シェード

リンドリンド

リンドリンドの議長にソデにされた主人公たち。新しい道を求めてマナリナに向かうことになった。しかし、マナリナの周りには国を守るモンスターがいる。覚悟を決めて進もう。

橋の向こうにはドワーフがいるぞ。ここに全軍集結させると、どうしても渋滞が起きてしまう。山岳地帯との２部隊に分け、進軍させること。山岳地帯コースは、主人公を斬りこみ隊長にすればオオコオモリはほとんど主人公によってくるぞ。タオと協力して駆除しよう。マナリナの手前にいるゾンビとダークメイジは、①のラインを踏み越えると寄ってくる。戦力がかたまるまでラインを越さないようにね。

コウモリは主人公で

主人公をおとりにしてオオコウモリを引きつける。罠にはめるのだ。

防衛ラインに注意

ゾンビは火に弱い。タオがくるまでうかつに攻めこまないこと。

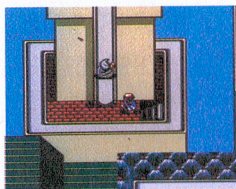
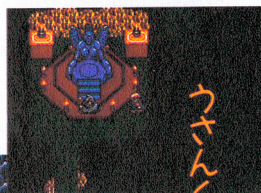
燃やせ！

時代の最先端を行く魔導士の溜り場マナリナ

マナリナは国や町というより も１つの建物なのだ。構造の複雑な建物にたくさんの魔法使いが暮らしている。ガーディアナ王の１人娘アンリもここにいるぞ。とにかく会ってガーディアナの現状を話し、力を貸してもらおう。そして、マナリナの実力者オトラントに会うのだ。このままリンドリンドに戻っても進展しないもんね。オトラントの話を聞くと、マナリナの地下にある暗黒洞窟に行けば、新たな道が開けるとのこと。では、行ってみましょうか。と言いたいところだが、あわてる人はもらいが少ないぞ。マナリナに住む魔法使いに話を聞きまくれ。

▷魔法使いたちの国マナリナ

魔法使いたちの国。国といっても小さく、すべてが１つの城の中に収まっている。魔法体系の奥義を極めることがマナリナの目的だ。そのため、城の各所に研究室が作られている。城というよりは大学、研究所といった趣が強い。優秀な魔法使いばかり集まっているはずなのだが、なかにはまるで役に立たない研究や、比類なく危険な研究をしている者もいるらしい。城の地下には、記憶の泉と呼ばれるメモリーバンクが存在する。

みんな上をめざしてきた。魔法使いも上をめざしているみたいね。

ここの魔法使いとは仲よくなっておいたほうがいいぞ。親睦を深めろ。

ぶっそうな機械と魔法使い。いったい何を研究してるんだろ。わくわく。

この壁の向こうに

この壁の向こうに記憶の泉があるのかな？ 早く行ってみたいぞ。

アンリを仲間にしないとアカン

王女のアンリは、ガーディアナから魔法の修業にきている。もちろん主人公の顔は知らない。どう話したらわかってもらえるかな？ やはりここはノーバに頼れ。

洗濯屋アーサー今ここに見参！

マナリナで洗濯係をしている騎士。それがアーサーだ。彼はやる気がなくなっているのか、騎士としての誇りがまったくない。ただ生活できればそれでいいみたいだ。どうにかして彼の騎士たる誇りを復活させてやりたい。うーむ。

洗濯するヒマがあったら一緒に戦ってほしいよな 人不足状態だし……

『BEEP! メガドライブ』1992年4月号付録

戦闘No.006 ………………… 勝利条件：スケルトンを倒す

暗黒洞窟から輝きの玉を持ち帰れ

戦闘No.006の敵
ドワーフ×3　ダークメイジ×4　ゾンビ×3
スナイパー×2　オオコウモリ×5　スケルトン×1

橋の攻防

ダークメイジ対策としてユニットをまとめないようにしよう。これで安心だ。

やはりブレイズ

相手は目前に立っています

暗黒洞窟には、封じこめられた怪物たちがワンサカいるぞ。宝箱もところどころに転がっている。戦闘中でも開けることはできるが、ここでは戦闘に専念したほうが身のためだ。戦え。

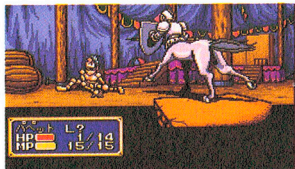
いきなり①にゾンビがいる。ゾンビの順番がくる前に主人公か戦士で直接攻撃しよう。後方からは魔法使いのブレイズで支援する。倒せなければ、ハンスの弓攻撃を使え。次に②での橋戦闘だ。タオのブレイズレベル２で弱らせてから斬りかかろう。先にダークメイジを倒すこと。最後にスケルトンは主人公で直接攻撃するな。強いからね。

洗濯屋アーサーが

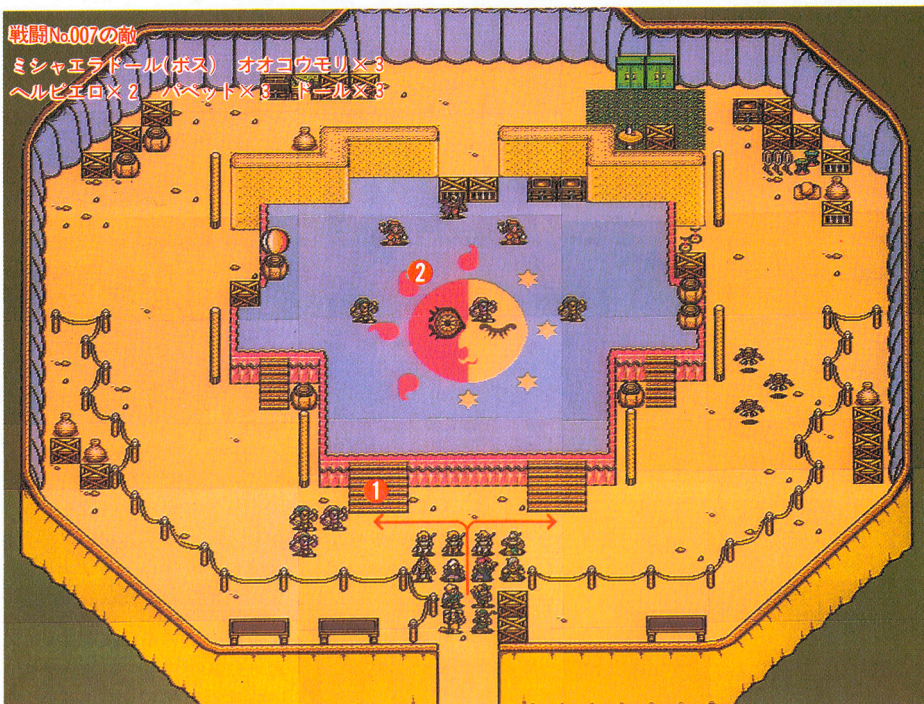
シャイニング・フォースの活躍を聞いたアーサーは、騎士の誇りを取り戻すぞ。そして、一緒に戦うことを誓ってくれる。これで12人。やっと定員になったぞ。長い道のりだったよな。うむ。

神々の遺産についてわかりかけてきた

輝きの玉を持ち帰った主人公たち。さっそくオトラントの元に戻って事情を聞こう。すると、泉の精霊に話を聞けといわれるぞ。たらいまわしにされるように、泉の精霊の元へ……。こいつの話を聞くと、その後の展開や話の筋がわかってくるぞ。しっかり脳味噌の中にたたきこんでおこう。オトラントは、主人公の軍勢に名前を授けてくれる。

"シャイニング・フォース" これが我が軍の名前になる!!

戦闘No.007…………勝利条件：ミシャエラドールを倒す

サーカス小屋での衝撃的な再会

戦闘No.007の敵
ミシャエラドール(ボス)　オオコウモリ×3
ヘルピエロ×2　パペット×3　ドール×3

マナリナからリンドリンドに戻ってみると、サーカステントが建っている。しかし、なかなかサーカスは始まらない。町の人々が不思議がっているときに事件が起きた。議長の孫が行方不明になったのだ。頼まれると弱い主人公たちがいろいろ探してまわる。そしてサーカステント小屋に入ると戦闘が始まる。

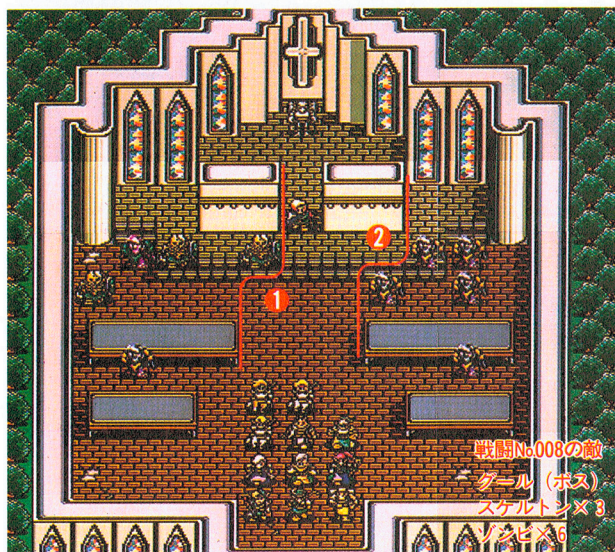
ここで相手するモンスターはぱっと見るとサーカスの出演者ばかり。ドールやパペット、そしてヘルピエロなどはまさにそれである。オオコウモリも飛んでいるけどね。とりあえずは左のサーカス野郎どもを相手にする部隊と、右のオオコウモリを相手にする部隊を分ける。そのとき①の壇上に上がる階段に乗ってはいけない。舞台にいるパペットが接近してくるからだ。直接、間接攻撃を折り混ぜて客席のモンスターを倒してから階段を上がること。ちなみにヘルピエロは定位置についたらまったく動かない。②に行って間接攻撃で倒すこと。接近しすぎると恐怖の攻撃が待っているのだ。

ミシャエラドールの強烈なフリーズが!!

一生同じ位置にいるミシャエラドール。どこかで聞いたような名前だが、考えているヒマがあったら倒しましょう。気をつけることは、うかつに接近しないこと。ただそれだけだ。

『BEEP! メガドライブ』1992 年4月号付録

戦闘No.008 ……………………… 勝利条件：グールを倒す

シェード教会に待ち受けるワナ

教会の中でルーンファウスト軍に囲まれてしまったシャイニング・フォース。それもスケルトンやゾンビなどのアンデッド関係なヤツばかりだ。気味悪いったらありゃしないが、倒さなければやられてしまうぞ。

①と②に防波堤を作って、スケルトン相手とゾンビ相手を別々にする。レベルが上がっていればこの作戦で対処したい。ただし、主人公のレベルが低いときはまったく動かずに1体1体相手をする作戦と、戦闘開始直後に下へ行き、仲間に守ってもらう作戦をとること。主人公はスケルトンに2回攻撃されたら体が絶対にもたないぞ。ゾンビは、集結したときにタオやアンリのブレイズレベル2で焼き払いたい。経験値稼ぎは考えるな。

ここでは多少の犠牲には目をつぶって、バキバキ人柱を立てろ。安全のため主人公は戦闘に参加させないほうがいいかもね。

狭いぞ

場所が狭いときは、それなりの作戦を立てて戦え。

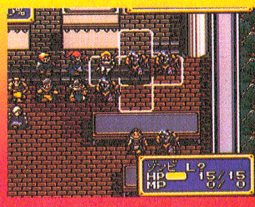
バルバロイとアモンが加わって第2章が終了

戦闘が終わるとバルバロイとアモンが仲間になってくれる。これで飛行ユニットが自分でも使えるってワケだ。作戦の幅が広がるぞ。楽しみだ。

ちょっと勝手が違うような

リンドリンドの議長に教えられてシェードで案内人を探すことになった。しかし、そんな人はまったく見あたらない。それどころか人と話しても、会話がスムーズに進まない。どうなってんだ？

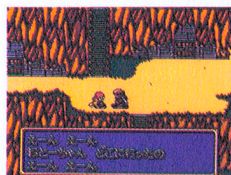
いったいいつの時代の話をしているんだろう。浦島太郎な人だなあ。

やっぱり燃やすしかない

バルバロイとアモンは夫婦らしい。鳥人間万歳って感じだ。

［第３章］ ルーンファウストの秘密兵器

バルバロイたちに案内されてバストークへやってきたシャイニング・フォース。着いた早々、いきなり泣いている女の子に会う。話によると、バストークの男たちは全員採石場に連れていかれたそうだ。それもルーンファウストのために強制労働させられているらしい。このままでは、町そのものがさびれてしまう。ルーンファウストが何を発掘させているのか気になるしね。装備を整えて採石場に出発しよう。もちろん、町のいろんな人から情報を集めることも忘れないようにね。情報第一だもんな。

森林地帯を治める国バストーク

森林地帯を治めている国。国の産業は、林業と採石で成り立っている。しかし、バストークの東にある採石場から発掘されたもののためにルーンファウストから目をつけられるようになった。城や町の建物は自然の地形を生かして作られる。採石場の石はほとんど輸出してしまうため、切り立った崖に穴を掘って家を作ったり、豊富な木材を利用して作られることが多い。王家は、"聖なる山の民"。つまり半獣半人の血が流れている。

女しかいないらしい（店は除く）

狭いってのはイヤだよな。ストレスも溜るしね

なるほどね、ほい

子供が泣いてるのに誰も助けてやらないのか

家は作りかけ

なるほどね。そういう話なんだ。とにかく話を聞きまくれ。

この牢には

まるで隔離病棟のような牢屋。ここに誰が入れられてるのかは娘さんにたずねるべし。

事情を聞こう

登ってますね。ロッククライミングっていうんだっけ？ やるよなスポーツ冒険家は。

ここが一番バストークで偉そうな部屋みたい。ってことはここにいる人に事情を聞け。

お、ボーゲンだぞ

弓の使い手 ディアーネが仲間に

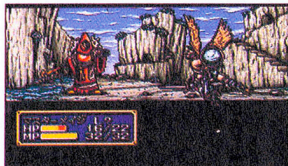
バストークではディアーネが協力してくれるぞ。同じアーチャーのハンスより攻撃力が高い。それにハンスと違って戦闘意欲たっぷり。つい優遇しちゃうよね。

バストークでの道具屋価格表

品　名	金貨枚数
薬　　草	10
回復の実	200
毒消し草	20
天使の羽根	40

武器屋価格表

品　名	金貨枚数
ミドルソード	250
パワーピアス	900
ブロンズランス	300
ミドルアックス	600
パワースティック	500
はがねの矢	1200

『BEEP! メガドライブ』1992 年4月号付録

戦闘No.009 ……………… 勝利条件：マスターメイジを倒す

採石場からバストークの男たちを救え

One point とうとう15人 誰を外すのか？

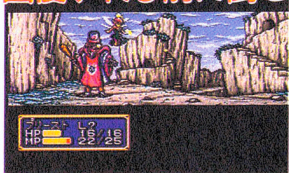
戦闘に参加できる人数は12人までだ。この戦闘からメンバーを選ぶ作業をしなければならない。この戦闘にはコイツがいないとダメ、という戦闘はほとんどないから、気に入ったキャラクターで進んでも問題ないぞ。ときには、臨機応変という言葉も必要だけど……。

バストークに男手を戻すため、採石場にやってきた。そこでは、ルーンファウストがぶっそうなモノを発掘し、マスターメイジがご満悦の表情をしていた。その表情をこわばらせるためにもガツンと一発こらしめてやろう。

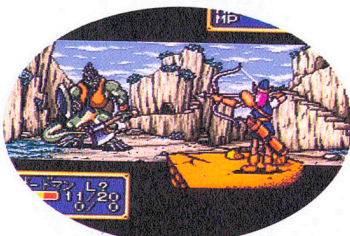
採石場は一本道のマップといえるだろう。入り組んではいるけど、通り道は1つしかないからね。ただし、その道が狭いので、すぐに渋滞が起こる。そこを魔法などで狙われないようにしろ。②の地点ではとくに注意。①にいるハンターエルフはバルバロイなどの鳥人関係で駆除。③にいる4体は固定だぞ。間接攻撃でジャブを撃って倒すこと。

飛行ユニットを

飛行ユニットに渋滞は関係ない。先回りして通り道を確保させて進もう。

回復される前に倒せ

フリーストを先に倒しておかないと、あと一歩のところでヒールを使われてしまうぞ

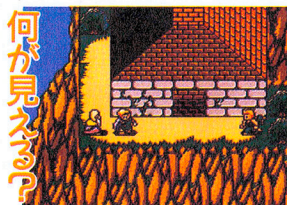
動かんよ

動かなければ、魔法でドカンといじめましょう。

生かさぬよう殺さぬよう

そしてバストークにささやかな幸せが戻ってきた

ルーンファウストの魔の手から解放された採石場。強制労働させられていたバストークの男たちも町に戻ってきた。女の人しかいなかったときと、町もだいぶ様変わりしているぞ。また、聞きこみのやりなおしをしよう。もちろん、薬作りの名人も訪ねるのだ。何かいいことがあるかもしれないからね。

ひととおり情報を整理すると、以前行けなかった場所へ行けるようになる。今度はそっちに行ってみよう。新しい展開が待っているぞ。それにしても、バストークで遠くを眺めているお爺(じい)さんの話が気にかかる。一本橋で何が起こっているのか……。

何が見える？

いつも遠くを見ているジジイ。何か恐ろしいものでも見えるのかなあ。

男手が戻ってきて増築工事も終わったみたい。広いっていいよな。

ザッパが仲間になってくれる

半獣半人のワーウルフ、ザッパ。彼はバストークで一番信頼が高い。そんな信望の厚いザッパが、一緒になって戦ってくれるぞ。森の中での戦闘は彼にお任せしたい。

てことはそっちに行ける？

通れなかった場所が通れるようになる。新しい展開の予感がヒシヒシと伝わってくるぞ。ああ、この先には何が待ち受けているのか。

平和になったもんだな

やるな

おっ　おまえは見かけないヤツだな
ちょうど　あたらしいウイングが
かんせいしたところだ

いきなり何か企んでいる人もいる。空を飛ぶことに生きがいをかけるコーキチとは、彼のことらしい。

ううむ　にっくきはルーンファウスト
ライアン殿　私もなかまに
くわえてください　よろしいですか?

本当にくるの？

ホント？　一緒にきてくれるのもいいけど、せっかく町に戻れたんだから少しは休んだらどうかね。

クラスチェンジはレベル10から

採石場の戦闘が終わる頃には、レベルが10になったヤツもいるだろう。一部のキャラクターを除けば、上級職に転職できるぞ。しかし、転職すると一時的にパラメータが下がってしまう。バキバキに強いヤツはいいが、貧弱なヤツはその後の戦闘で力つきることも少なくない。転職するなとはいわない。もうちょっとがまんして鍛えてから転職させるのも１つの手だと思うよ。

魔導士が転職すると、大魔導になる。やっぱり大きいことはいいことだ。いいぞ。

『BEEP! メガドライブ』1992 年4月号付録

戦闘No.010 ……………………… 勝利条件：一本橋に着く

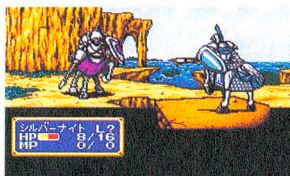
ジャマするヤツは何でも倒す

戦闘No.010の敵
ペガサスナイト×4　スケルトン×5
プリースト×2　リザードマン×2
ハンターエルフ×2

バストークを出発したシャイニング・フォース。目前に立ちはだかるのはスケルトンの集団だ。しかし、スケルトンは接近しなければ襲ってこない。ケンやメイのスピア攻撃、ディアーネやハンスの弓攻撃、タオやアンリの魔法攻撃で間接的に攻めること。ちなみにここのスケルトンは薬草を持っている。回復される前に倒しておきたい。初登場のペガサスナイトは、①のコースにいるヤツはザッパやバルバロイで相手にしよう。左にいるペガサスナイトは②のコースをザッパに通過させる。そして、ペガサスナイトをおびき出すのだ。おとり作戦ってヤツよ。

薬草を所持する用意周到さ。このマップだけでよかったよな。勘弁プリーズだもん。

森林内はザッパにまかせろ

ザッパにとって森は庭みたいなもの。ガンガン動いて相手にダメージを与えてまわろう。とどめは他の人でね。

戦闘No.011………勝利条件：シルバーナイトを2体倒す

秘密兵器のシャワーを浴びて

その後の展開はというと…

今回は発売前なので、第4章以降はちょっとだけね。あとは買って見ろ。

[第4章] バルバザークの大要塞

一本橋をやっとの思いで渡りきった。少しは休みたいのだが、ルーンファウストは休んでくれない。そんなわけでシャイニング・フォースにも休養の文字は、まるで見えない。東大陸めざして突き進もうじゃないの。

車輪ですな

長いっす

こんな横に長いマップもあるらしい。もう、移動するだけでヘトヘトになりそうだよな。

どうやら町みたいだけど、巨大な車輪が一際めだつ。いったい何のための乗り物なのか見当もつかない。でも、これに乗って移動できたらルーンファウストなんてすぐに着いてしまうだろう。戦うヒマもないってヤツだ。しかし、戦闘も手ごわそうな敵ばかりみたい。

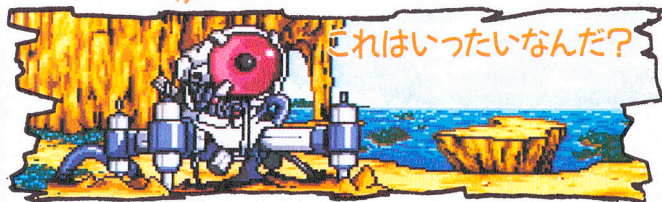
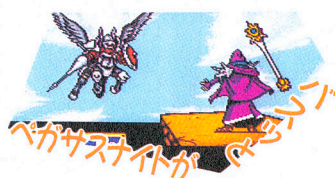
うじゃうじゃ

『BEEP! メガドライブ』1992 年4月号付録

この戦闘で重要なのは①のラインだ。詳細はいえぬが、覚えておいたほうが安全だぞ。飛び回っているペガサスナイトは、バルバロイなどの飛行キャラを②へ飛ばして誘導しよう。なるべく橋の近くに誘いこめば、地上キャラで倒せるぞ。③のハンターエルフは騎士系の間接攻撃と飛行キャラですばやく料理する。後は④の地点で動かないシルバーナイトとプリーストをまとめて倒すだけ。こうやって話すのは簡単なんだけど……。

戦闘No.011の敵
秘密兵器×1
シルバーナイト×2　リザードマン×5
プリースト×2　ペガサスナイト×3
ハンターエルフ×3

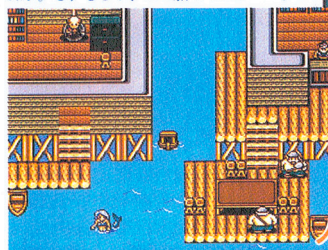
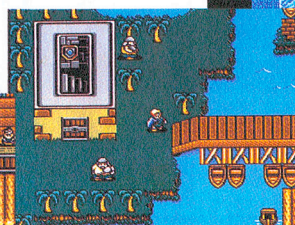
プリーストにヒールを使われないように進め。

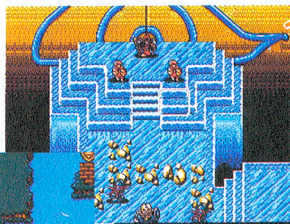
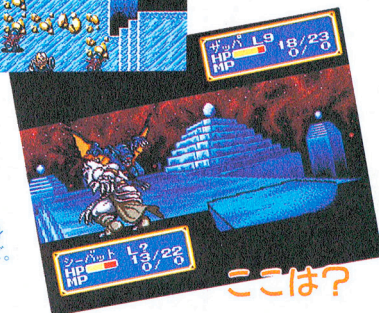
狭い通路の場所では飛行キャラが役に立つ。助かるぞ。

[注:メッセージはONにしておけ!]

[第5章] 隠された神殿への入口

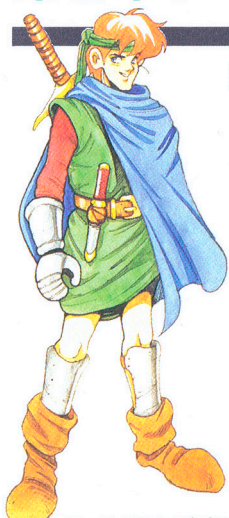
草木の繁った場所から、一転して南国のスメルを漂わせる場所へ……。しかし、日光浴をしているヒマはない。暗い場所がシャイニング・フォースを待っているぞ。もうクラクラだよな。

南の島みたいですな

主人公の姿が見えないけど、どこに隠れたのか。も、もしや、この船ってのが……。

南国といえばハワイアン。オヤジも上半身は裸で暮らしている。日焼けしてないけど。

人魚もいます

うーむ
なんだかミステリアスな場所だ。でも、このマークは見覚えがあるぞ。どこだったっけ?

ここは?

先が知りたかったら発売日にゲームを買う!

第3章までにそろうシャイニング・フォース

主人公〈人間〉

Level	1
HP 14	MP 8
攻撃力	11
防御力	4
移動速度	6
敏捷さ	4
ミドルソード	
リターン・レベル1	

剣士

英雄

ガーディアナ近くの海岸に打ち上げられていたところを、僧侶のロウに救われた。その後、教会に預けられ、騎士団長バリオスに剣の稽古(けいこ)を受けていた。バリオスをも凌(しの)ぐほどの剣の腕を見こまれて、冒険の発端(ほったん)であるいにしえの門探索の責任者となった。剣の腕は達者だが、防御にちょっと難がある。レベル10になったらすぐに転職しよう。

ラグ〈ドワーフ〉

ガーディアナの戦士団正式メンバー。騎士中心のガーディアナでは、肩身の狭い思いをしている。しかし、そんな状況に置かれながらも、天真爛漫(てんしんらんまん)な性格を貫いている。また、その明るい性格とは裏腹に戦場では激しいファイトを信条としているのだ。戦士だけに攻撃力、守備力ともに高い。転職も早めにしたほうがいいだろう。

Level	1
HP 9	MP 0
攻撃力	14
防御力	7
移動速度	6
敏捷さ	4
ショートソード	
魔法は覚えない	

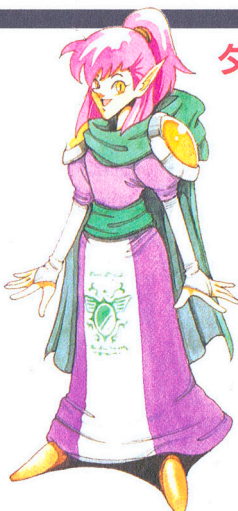
戦士

魔戦士

ケン〈ケンタウロス〉

Level	1
HP 8	MP 0
攻撃力	13
防御力	6
移動速度	7
敏捷さ	5
スピア	
魔法は覚えない	

騎士 → パラディン

まだ見習いあつかいで、正式の騎士とは認められていない。メイに弟分あつかいされているが、その剣の腕前から、主人公を密かに尊敬している。いにしえの門探索に参加したことから、以後主人公と行動をともにすることになる。その若さゆえ、戦いの中での成長の早さは飛び抜けている。だが防御力がちょっと弱い。早めに転職して成長させよう。

タオ〈エルフ〉

Level	1
HP 10	MP 7
攻撃力	8
防御力	4
移動速度	5
敏捷さ	6
木の杖	
ブレイズ・レベル1	

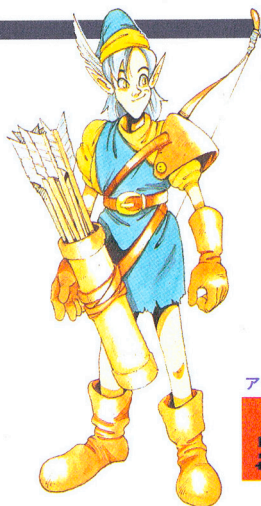
魔導士

大魔導

元はガーディアナ城の侍女。魔法の才能を見出され、アンリ姫とともに魔法の修業を積む。アンリがマナリナに留学した後は、城でただ１人の魔導士として、訓練を続けていた。ブレイズ系の魔法の才能に長けており、おとなしそうな性格とは裏腹に熱い情熱を秘めている。早めに転職させてもよいが、そのときは元気のパンでＨＰを補うこと。

『BEEP! メガドライブ』1992 年4月号付録

なやつら その1

第３章までに登場し、一緒に戦ってくれるのは主人公を入れて全部で16人。彼らがどういう人なのかちょっと調べてみましょう。

ハンス〈エルフ〉

Level	1
HP 14	MP 0
攻撃力	14
防御力	5
移動速度	5
敏捷さ	6
木の矢	
魔法は覚えない	

アーチャー

ボウマスター

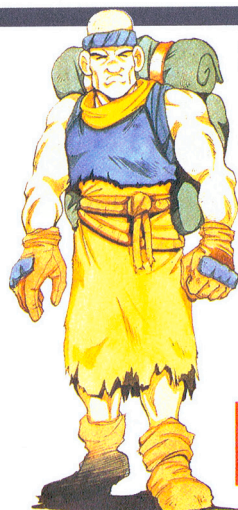
ガーディアナ軍正規の弓兵。弓の腕前は確かなのだが、戦いを好まぬ性格をしている。そのため、仲間たちから臆病者よばわりを受け馬鹿にされている。ガーディアナ王の命令により、嫌々ながらいにしえの門探索に参加した。弓兵なので、あくまでも後方支援に利用しよう。転職を急がずにじっくり育ててあげること。じっくり根気よくね。

ロウ〈ホビット〉

Level	1
HP 11	MP 10
攻撃力	10
防御力	5
移動速度	5
敏捷さ	5
木の杖	
ヒール・レベル1	

僧侶

大僧正

ガーディアナの教会で僧侶見習いをしていた。海岸で死にかけていた主人公を助けて以来、その親友となる。いにしえの門探索の噂を聞きつけ、自分から同行を希望。それがきっかけで、主人公とともに戦うことになる。あくまでも体力回復屋が専業。レベルが上がれば解毒のアンチドウテも覚えるようになるぞ。転職も早めにしたほうがよい。

ゴング〈巨人族〉

Level	1
HP 11	MP 8
攻撃力	11
防御力	4
移動速度	5
敏捷さ	6
何も持っていない	
ヒール・レベル1	

モンク → マスターモンク

旅の修行僧。己の肉体と精神を鍛えるため、旅を続けてきた。その旅の途中、ガーディアナの東に住む老人の小屋を訪れる。そこで主人公と出会い、シャイニング・フォースの仲間に……。本職の僧侶に比べると魔法の力は劣るが、体力と攻撃力は高く、前線に出て戦うことも可能。仲間たちから大きな信頼を寄せられている。転職はレベル10で。

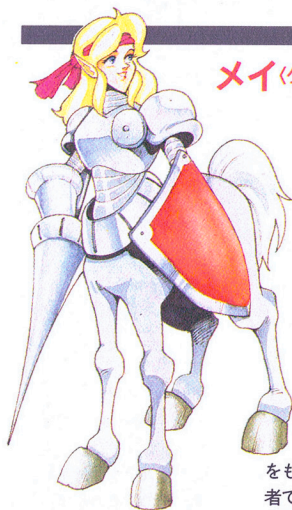
ゴート〈ドワーフ〉

Level	2
HP 12	MP 0
攻撃力	15
防御力	8
移動速度	6
敏捷さ	4
ハンドアックス	
魔法は覚えない	

戦士

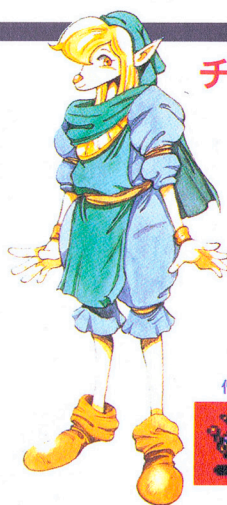
魔戦士

その昔はガーディアナでも一番の戦士だった。引退してからはガーディアナの町で娘と孫娘、そして犬と一緒に暮らしていた。しかし、戦いのことが忘れられず、昼間から酒場に入り浸り、グチをこぼす毎日を送っていた。ガーディアナ落城のとき、娘をルーンファウストに殺され、その復讐のために仲間に加わった。ジジイなので転職は早めに……。

第3章までにそろうシャイニング・フォース

メイ〈ケンタウロス〉

Level	2
HP 11	MP 0
攻撃力	14
防御力	7
移動速度	7
敏捷さ	7
ブロンズランス	
魔法は覚えない	

ガーディアナ騎士団長・バリオスの一人娘。勝気な性格で、自らの職業と種族に強い誇りをもっている。当初はよそ者である主人公のことをひどく嫌っていた。しかし、ガーディアナ落城の際、国王の言葉を受け、考えを改める。その後は主人公の最大の協力者に……。転職は早めにすませておこう。

騎士 → パラディン

チップ〈キャントール〉

Level	2
HP 11	MP 10
攻撃力	10
防御力	5
移動速度	5
敏捷さ	4
木の杖	
ヒール・レベル1	

僧侶 → 大僧正

アルタローンでお姫様つきの僧侶(?)をしていた。アルタローン国王とルーンファウストのカインの話を聞き、決意の末、主人公に協力してくれる。お姫様にずいぶんいじめられていたためか、内向的になっていたが、本来は明るい性格の持ち主だ。きっと仲間たちを和やかな気分にしてくれるぞ。僧侶の転職は、なるべく早いほうがいいだろう。

アンリ〈人間〉

Level	3
HP 10	MP 13
攻撃力	16
防御力	4
移動速度	5
敏捷さ	3
パワースティック	
ブレイズ・レベル1	

ガーディアナ国の王女で、第一王位継承権をもつ。ガーディアナの人間には珍しく魔法の才能がある。本人の希望で魔導士の国マナリナに留学していた。将来は国に戻り、魔法の学校を作ることを夢見ていた。しかし、マナリナで主人公の話を聞き、仲間に加わる。転職は急がずゆっくりとね。

魔導士 → 大魔導

アーサー〈ケンタウロス〉

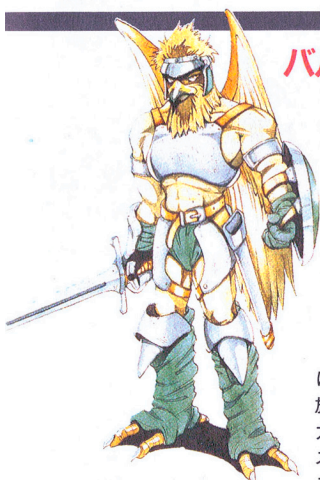
Level	5
HP 9	MP 0
攻撃力	15
防御力	6
移動速度	7
敏捷さ	7
ブロンズランス	
魔法はまだ覚えてない	

騎士 → パラディン

元々は別大陸の出身。高貴な騎士の家に生まれ、実戦経験の乏しいまま若くして騎士団長の地位につく。しかし、ある作戦で指揮のミスから部下のほとんどを失ってしまう。それが元で国を飛び出し、各地を流浪していた。そして、マナリナで洗濯係をしていたとき、主人公と出会い再び戦う決意をする。体力はないが、魔法を覚える。転職はゆったりと。

『BEEP! メガドライブ』1992 年4月号付録

なやつら その2

転職のタイミングにも触れているので参考にしていただきさい。キャラクターのパラメータには、人によって若干の誤差があるぞ。

バルバロイ〈鳥人〉

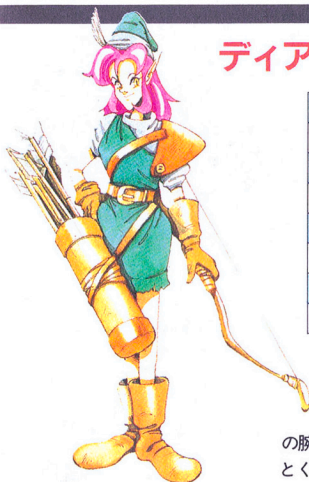
Level	5
HP 16	MP 0
攻撃力	17
防御力	11
移動速度	7
敏捷さ	11
ミドルソード	
魔法は覚えない	

かつてルーン大陸の空は、バルバロイたち鳥人族が支配していた。その力を恐れたルーンファウスト軍は武装したペガサスナイトを派遣した。奇襲を受けた鳥人たちは次々と敗れ去り、バルバロイも大怪我を負った。そこをシェードの神父にかくまわれていた。転職はできるものなら今すぐにでもしたい。

アモン〈鳥人〉

Level	6
HP 15	MP 0
攻撃力	15
防御力	8
移動速度	7
敏捷さ	11
ミドルソード	
魔法は覚えない	

ルーンファウストの奇襲にあって大怪我を負ったバルバロイの妻。それがアモンだ。怪我をして行方不明になった夫を探して飛び回っていた。シェード教会の戦いの後、夫婦そろってシャイニング・フォースに加わってくれる。転職を急ぐ必要はなく、目安はレベル15ぐらいだろう。

鳥人 → バードラー

ディアーネ〈エルフ〉

Level	6
HP 14	MP 0
攻撃力	21
防御力	7
移動速度	5
敏捷さ	11
はがねの矢	
魔法は覚えない	

山の国バストークで生まれ育つ。幼い頃から山で狩りをして、弓の腕を磨いてきた。しかし、とくに武力をもたないバストークでは、怪物退治のときなどは彼女の弓も重要な戦力になる。バストークの男たちを助けに行く主人公のサポートをしてくれるぞ。転職は早いうちにすませてボウマスターになっておけ。

ザッパ〈ワーウルフ〉

Level	9
HP 23	MP 0
攻撃力	27
防御力	14
移動速度	7
敏捷さ	12
何も持っていない	
魔法は覚えない	

バストークの族長。山の民の王、森の精霊として人々の尊敬を集めている。マナリナの最高権威者オトラントの依頼により、主人公たちを助ける準備をして待っていた。森林戦に長け、森の中での移動力は並ぶ者がない。基本的に牙と爪で戦うが、ウルフバロンになってからは、狼の精霊の力を自由に操って戦う。転職のタイミングはレベル10で。

軍師ノーバの
タクティクスRPGをサクッと乗りきる!

「シャイニング・フォース」の戦闘は、戦略的な考えを必要とするシミュレーションに近いものがある。シミュレーションと聞くと、難しそうな感じがしてしりごみする人がいるけれど気にするな。ここでは、シャイニング・フォースの軍師を務めるノーバに戦闘の心得を授けてもらった。心して聞くように。寝るなよ。

Point1 移動するユニットと固定ユニットを判別しろ

まず、敵がどういう行動をしてくるのか知らなくてはいけません。Aボタンで敵の情報を調べましょう。そして、しばらく状況を静観し、敵が陣形を敷き終わるのを待つのです。それから移動しても遅くはありません。敵がいきなり突撃してくるのは、狭い地形のときぐらいです。あわてず騒がず悠然と構えているのが、指導者たるものの常識ですぞ。もちろん、ある程度接近すると、突撃してくるものもいます。その場合は、敵の防衛線を調べるのがよいと思われます。臨機応変な態度が必要でしょう。

Point2 最初は間接攻撃を見舞って敵の様子をさぐれ

戦闘を先に仕掛ければ、反撃されないので有利に戦局が運べます。しかし、いきなり戦士などで直接対決を求めますと、しとめきれなかったときの反動は大きいものがあるでしょう。まずは、遠くからアーチャーで敵に傷を負わせます。その後、魔法使いなどで傷を広げるのです。それから、あなた様や戦士たちでとどめを刺しにいってください。ちなみに経験値はとどめを刺したときが一番多くもらえます。成長させたい人がいたら、その人でとどめを刺すようにしてくだされ。動かない敵は、アーチャーなどでジワジワ攻撃するのが得策といえましょうぞ。

Point3 基本はタコ殴り、まとめて囲めば高得点だ!

戦闘は個人の戦いではありませぬ。ガーディアナとルーンファウスト全体の戦いです。決して個人行動を起こしてはいけません。もちろんあなた様自ら突撃するなどもってのほかですぞ。

敵は1体ずつが異常な強さを持っています。1対1の戦いではとてもかないません。必ず、2人以上で相手をするのです。さすれば、敵の攻撃を受けずに倒すことができますぞ。敵の大将クラスであれば、4人以上は必要でしょうな。そのとき、あなた様は後方で控えておいでくだされ。万が一あなた様が倒れられたら、その後指揮を取る者がいなくなってしまいますぞ。

『BEEP! メガドライブ』1992 年4月号付録

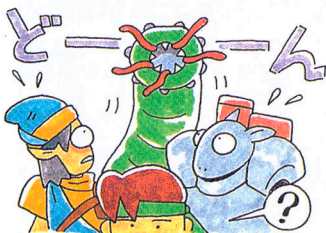
Point4 地形効果は気にするな

戦闘の際は、自分の有利な地形に誘いこんで戦うのが兵法の定石といわれています。しかし、地形にこだわりすぎるのもいいことではないのです。ルーン大陸での戦闘は、先に攻撃を仕掛けてもすぐに反撃されることはありません。だから、地形を優先するより、先に攻撃することを考えたほうがよろしいかと思われます。御存知とは思いますが、地形効果が表れるのは攻撃されたときだけです。ダメージの増減にかかわってくるわけです。先に倒してしまえば問題ないということですな。地形を選ぶことも必要ですが、くれぐれも考えすぎないように……。

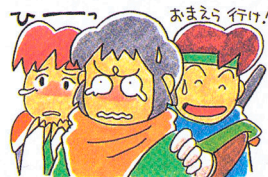
1ビット いいはなし とっとと始めたいときに

お嬢さんがなかなか気づいてくれなくて、困っている人に朗報だ。Cボタンを押しながらスタートボタンを押してゲームを始めよう。

ゲームが始まったとたんに顔を上げてくれるのだ。

Point5 前衛が狙われやすいとは限らない

ルーンファウスト側の戦略はそれほど練られたものではありませぬ。最前線にいる人を一番に狙ってくるわけではないのです。どうやら人によって狙われやすい人がいるみたいです。このノーバが考えるところによりますと、どうやら指導者であるあなた様を一番に狙ってくるようですぞ。その次はタオ様やアンリ様など魔法使い、僧侶のロウ様やチップ様が順に狙われます。反対に戦士や騎士は狙われにくいみたいですな。敵の攻撃目標になりやすい人は、ぜひ気をつけてくだされ。

Point6 主人公さえ倒れなければいいのだ

戦闘中にあなた様が倒れると、戦闘が初めからやり直しになってしまいます。それも金貨を半分にされて……。ただし、あなた様以外の人が倒れても戦闘はつつがなく続きます。もちろん、戦闘後に教会で復活させられます。とにかくあなた様さえ健在なら問題ありません。周りを盾にしてでも生存してくだされ。

Point7 ターンはないが頭の中でターンを作れ

ルーン大陸の戦闘にターンという考えはありませぬ。敏捷性に長けた者から行動を起こしていきます。ある程度戦闘が進むと次は誰が動くのかわかってくるでしょう。その順番をよく覚えておくのです。さすれば、敵を囲んで倒すときに、その敵が行動をおこした後に攻撃できるように準備できるはずですぞ。くわしいことは本陣で、いつでもこのノーバに聞いてくだされ。

これで左うちわ状態

登場魔法一覧表

画面を見ているだけで圧倒されてしまう魔法のエフェクト。魔法の種類も多彩だから、新しい魔法を使うたびに楽しみが増えていく。もちろん効果のほうも絶大だぞ。適度に使ってウハウハいいましょう。うはうは。

フリーズレベル3や

ブレイズとか

		LV	射程	範囲	効果範囲	使用効果	消費MP
攻撃魔法	ブレイズ	1	2	1	敵1人	MAX8のダメージ	2
		2	2	2	敵全員	MAX10のダメージ	5
		3	2	2	敵全員	MAX15のダメージ	8
		4	2	1	敵1人	MAX40のダメージ	8
	フリーズ	1	2	1	敵1人	MAX10のダメージ	3
		2	2	2	敵全員	MAX12のダメージ	7
		3	3	2	敵全員	MAX18のダメージ	10
		4	4	1	敵1人	MAX50のダメージ	10
	スパーク	1	2	2	敵全員	MAX14のダメージ	8
		2	3	3	敵全員	MAX16のダメージ	15
		3	3	3	敵全員	MAX25のダメージ	20
		4	3	1	敵1人	MAX60のダメージ	20
	ソウルスチル	1	2	1	敵1人	一定の確率で絶対死を与える	8
		2	2	2	敵全員	〃	15
回復魔法	ヒール	1	1	1	味1人	HPをMAX15ポイント回復	3
		2	2	1	味1人	HPをMAX15ポイント回復	5
		3	3	1	味1人	HPをMAX30ポイントまで回復	10
		4	1	1	味1人	HPを全回復	20
	オーラ	1	3	2	味全員	HPをMAX15ポイント回復	7
		2	3	3	味全員	HPをMAX15ポイント回復	11
		3	3	3	味全員	HPをMAX30ポイントまで回復	15
		4	—	全	味全員	HPを全回復	18
	アンチドウテ	1	1	1	味1人	毒を消す	3
間接魔法	スペルウォル	1	2	1	味1人	一定の確率で魔法が効かなくなる	5
	アンチスペル	1	2	1	敵全員	一定の確率で魔法を封じる	5
	イリュート	1	2	1	敵全員	一定の確率で命中率が下がる	6
	アタック	1	3	1	味1人	攻撃力を約15ポイント上げる	15
	クイック	1	1	1	味1人	素早さを約15ポイント上げる	5
		2	2	2	味全員	〃	16
	スロウ	1	2	1	敵1人	素早さを約15ポイント下げる	5
		2	2	2	敵全員	〃	20
	スリープ	1	2	1	敵1人	敵を眠らせる	6
他	リターン	1	主	主	味全員	戦闘を止めて最寄りの町に撤退	8

『BEEP! メガドライブ』1992 年4月号付録

武器とアイテムの正しい購入方法

打倒ルーンファウストをめざすために手助けとなるのは、もちろん武器やアイテムの類だ。そのほとんどは金貨を払って武器屋や道具屋で買うことになるだろう。でもバキバキ買いそろえた後に宝箱の中から発掘されることもある。買う前に宝箱の有無を確認したほうがいいかもね。

買うなり

新しい町に行ったらまず武器屋を探す。道具屋をくぐることはほとんどない。

タダより高いものはないが、タダに越したことはない。買うより発掘しろ。

開けるなり

第3章までに出現する武器とアイテム

パワースピア
その名のとおりパワーアップしたスピア。攻撃力もスピアの2倍以上ある。中盤まで使える武器だ。 900枚

木の杖
樫の木でできた杖だぞ。もちろん戦闘用に作られたものではない。僧侶や魔法使いの初期装備品だ。 80枚

ショートソード
俗にいう短剣。攻撃力は微々たるものだ。早めに買い換えたほうがいい。ラグしか使ってないけど。 100枚

ブロンズランス
銅でできたランス。攻撃力はミドルソード程度なので、パワースピアまでの辛抱だ。我慢して使えよ。 300枚

パワースティック
不思議な力がこめられた棒で、非力な人でも強烈なダメージを負わせられる。絶対装備しよう。 500枚

ミドルソード
主人公や戦士、そして鳥人が序盤にお世話になる剣。これを使いこなして一人前の剣士になろう。 250枚

ハンドアックス
手軽に持ち運びできる携帯用の斧で、ゴートの初期装備品だ。すぐにミドルソードに交換しよう。 200枚

木の矢
ハンスが最初から装備している弓矢で、攻撃力はミドルソード並みだ。もちろん間接攻撃できる。 320枚

スピア
騎士系が使える投げ槍の一種。ケンの初期装備品だ。間接攻撃ができるので、重宝するだろう。 150枚

ミドルアックス
中型の斧。斧系統は戦士しか使いこなすことができない。もちろん攻撃力はそれなりにあるぞ。 600枚

はがねの矢
木と違って折れにくい鋼を材料にして作った弓矢。ぜひハンスに買ってあげたい武器だ。強いよ。 1200枚

やくそう
HPを10ポイント回復させる傷薬みたいな草。これといって買う必要はあまりない。非常時に使え。 10枚

ちからのワイン
飲めば攻撃力がちょっとアップする。支援アイテムは、使うならクラスチェンジした後のがいいぞ。 500枚

疾風のリング
装備すれば敏捷性が4ポイントアップ。アイテムとして使えばリターンの効果が得られるぞ。 1000枚

回復の実
食べるとHPが20ポイント回復する。これも宝箱から拾えるだけで十分だ。ヒールに頼ろうぜ。 200枚

守りのミルク
守備力が若干上がる。体の貧弱なヤツに与えて、カルシウムをたくさん取らせよう。大きくなれよ。 500枚

輝きの玉
マナリナの暗黒洞窟にあるといわれている重要な玉。絶対に必要なので、必ず持って歩くように。 ——

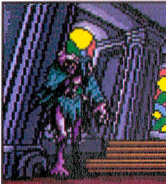
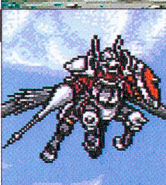
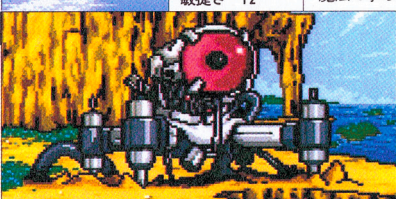
毒消し草
解毒に使う。ロウがアンチドウテを覚えてなければ常備しておきたい。ゾンビと戦うときは必携品。 20枚

元気のパン
食べればHPのMAXが増える。ちょっとだけだぞ。これは魔法使いなどに食べさせてあげよう。 500枚

月光石
石が月の光を帯びたように輝いている幻想的な石。何かの材料になると伝えられているのだが……。 ——

天使の羽根
戦闘中に使えば一瞬にして教会に戻れる。要するに主人公が使えるリターンの魔法と同じ効果だ。 40枚

ちからのリング
装備すれば攻撃力が4ポイント上がり、アイテムとして使えばアタックレベル1の効果が……。 1000枚

月のしずく
薬の一種で、乱れた心を一発で静める効果がある。ただし、もの凄く苦い。良薬は苦いのが定説だ。 ——

第3章までに出現する
ルーンファウスト御一行様案内

ルーンファウスト軍を構成する精鋭たち。彼らは、シャイニング・フォースの行く手をことあるごとにはばもうとしてくる。特徴を知ってそれなりの対処方法を考えるべし。

ゴブリン

武器	ショートソード
魔法	なし
攻撃力	9
防御力	6
移動速度	5
敏捷さ	5

HP12　MP0
いにしえの門で出会う。主人公たちが初めて戦う相手だ。攻撃力はたいしてないが、2匹以上を相手にするのは避けたほうがいいぞ。

ドワーフ

武器	ハンドアックス
魔法	なし
攻撃力	12
防御力	8
移動速度	4
敏捷さ	5

HP12　MP0
いにしえの門など第1章の主力モンスター。斧で斬りつけられると、一撃で絶命しそうな迫力をもっている。タオの魔法で対処しよう。

ルーンナイト

武器	ブロンズランス
魔法	なし
攻撃力	16
防御力	7
移動速度	7
敏捷さ	7

HP14　MP0
いにしえの門では、ゴブリンたちに命令をしているが、ルーンファウスト軍のなかでは下っ端の部類に入る。移動速度に気をつけろ。

オオコウモリ

武器	なし
魔法	眠り
攻撃力	11
防御力	6
移動速度	7
敏捷さ	9

HP14　MP0
初めて出会う飛行モンスター。攻撃された者は深い眠りに落ちることも……。発見したら、囲まれないよう常に複数で移動すること。

ダークメイジ

武器	木の杖
魔法	ブレイズ2
攻撃力	10
防御力	6
移動速度	5
敏捷さ	9

HP13　MP26
いわゆる悪の魔法使い。ブレイズレベル2を唱えるぞ。味方を網目のように配置して、被害を広げないように備えろ。防御力は弱い。

スナイパー

武器	木の矢
魔法	なし
攻撃力	15
防御力	5
移動速度	5
敏捷さ	7

HP13　MP0
味方のアーチャーと同じように間接攻撃の専門家。直接的な攻撃に弱いので、弓の射程外から一気に接近して攻撃しよう。バスッとね。

ゾンビ

武器	なし
魔法	毒化
攻撃力	18
防御力	13
移動速度	5
敏捷さ	7

HP15　MP0
ルーンファウストの先端技術により、地獄の底から蘇ったモンスター。炎に弱いから、タオのレベルを上げて焼き払ってあげよう。

スケルトン

武器	ミドルソード
魔法	なし
攻撃力	21
防御力	16
移動速度	6
敏捷さ	7

HP15　MP0
ガイコツの剣士で、攻撃力が高い。主人公などは2回攻撃されたらやられてしまうだろう。魔法や防御力の高い戦士で対抗すること。

パペット

武器	なし
魔法	フリーズ1/HP吸収
攻撃力	14
防御力	10
移動速度	5
敏捷さ	7

HP14　MP15
サーカス小屋にいる操り人形。フリーズをかけてくるわ、不思議な呪文を唱えるわ。やりたい放題やってくる。やられる前に倒すべし。

ドール

武器	なし
魔法	毒化
攻撃力	16
防御力	10
移動速度	5
敏捷さ	8

HP16　MP0
パペット同様にサーカス小屋で登場。攻撃された人は、ダメージと毒を頂ける特典がある。もらってもあんまりうれしくない。いらんよ。

ヘルピエロ

武器	なし
魔法	なし
攻撃力	18
防御力	11
移動速度	5
敏捷さ	7

HP15　MP0
ミシャエラドールを守るピエロ。近寄らずにタオやアンリの魔法、ハンスの弓攻撃で対処しよう。プチプチやれば、楽に倒せるのだ。

ミシャエラドール

内緒だよん
スイマセン

『BEEP! メガドライブ』1992 年4月号付録

グール

武器	なし
魔法	なし
攻撃力	23
防御力	14
移動速度	6
敏捷さ	9

ＨＰ25　ＭＰ０
シェード教会で会うアンデッドなヤツ。もちろん、ゾンビより強い。燃やして燃やして燃やしまくって、成仏させてあげよう。なーむー。

マスターメイジ

武器	聖者の杖
魔法	フリーズ２
攻撃力	7
防御力	13
移動速度	5
敏捷さ	26

ＨＰ22　ＭＰ32
バストークの採石場で偉そうにしている魔法使い。魔法は怖いけど、防御力がヘボいので直接的な攻撃でボコボコにしてやろう。叩け。

プリースト

武器	パワースティック
魔法	ヒール１
攻撃力	21
防御力	9
移動速度	5
敏捷さ	10

ＨＰ16　ＭＰ25
ルーンファウスト軍の僧侶で、もっぱら体力回復役。ヒールを使われるとやっかいだ。先に狙って、倒しておこう。備えあれば憂いなしね。

ハンターエルフ

武器	はがねの矢
魔法	なし
攻撃力	26
防御力	9
移動速度	6
敏捷さ	10

ＨＰ16　ＭＰ０
第３章以降で活躍する弓兵。あんまり活躍してほしくないけど、されちゃうんだからしょうがない。コイツも直接的な攻撃に弱いぞ。

リザードマン

武器	ミドルアックス
魔法	なし
攻撃力	24
防御力	12
移動速度	6
敏捷さ	12

ＨＰ20　ＭＰ０
高度な知能を持ったトカゲ野郎。攻撃力が高いので、うかつに近づかないこと。アーチャーでジワジワ攻めるか、戦士で相手をするのだ。

ペガサスナイト

武器	ブロンズランス
魔法	なし
攻撃力	21
防御力	16
移動速度	7
敏捷さ	12

ＨＰ18　ＭＰ０
第３章から出現する飛行モンスターで、攻撃力は高い。移動速度も早いため、複数に狙われるとかなり危険だ。魔法で撃ち落とそう。

シルバーナイト

武器	ブロンズランス
魔法	なし
攻撃力	18
防御力	12
移動速度	7
敏捷さ	11

ＨＰ16　ＭＰ０
ルーンナイトの強化バージョン。初めて会うのは一本橋での戦闘だ。騎士や戦士じゃないと相手を務めるのは荷が重いのかもね。強いよ。

なんでせう？

毎度オサワガセ……
ヨーグルトを世間に認知させるページ

というワケでヨーグルトだ。さすがに第３章までゲームが進むと、ヨーグルトがどんなヤツか情報が入ってきてもいいハズなのだが……。実際のところ、ヨーグルトに関する情報は微々たるものだ。会えればめっけもの、会えなくて当たり前の世界らしい。あの姿を見る限りでは、謎も何もなさそうなんだけどね。どうにも神出鬼没なヤツみたいだ。先月は、山小屋での雄姿を読者さまにお届けすることができたんだけど、今月はちょっと発見できなかったということで。すまぬ。もうしわけない。

ところで、ヨーグルトリングなるアイテムがあるらしい。現物を入手したらぜひ使ってみよう。ヨーグルトとの関連性も効果も不明。うーむ、謎だ。

これが近影

よくわからない。それがヨーグルトなのだ。ああ、誰か教えてけれ。

巷でウワサのヨーグルトリング

たぶんイカス

『BEEP! メガドライブ』 1992 年4月号付録

DATA COLLECTION

BEEP！メガドライブ5月号別冊付録

全30人のキャラクターは、こう使え！

敵キャラ、武器、アイテム、魔法リストも徹底掲載！

P2 DATA 1 ……………… CHARACTER
P11 DATA 2 ……………… WEAPON, MAGIC
P12 DATA 3 ……………… ITEM
P13 DATA 4 ……………… BOSS
P14 DATA 5 ……………… MONSTER
P15 DATA 6 ……………… BATTLE FIELD

『BEEP! メガドライブ』1992 年 5 月号付録

DATA 1 CHARACTER

全キャラクター30人のツボにはまる使い方教えたる！

シャイニング・フォースのメンバーは全部で30人いる。しかし、実際に戦闘に参加できるのは主人公を含めて12人だけ。悩みどころだけど、バシッと決められない人はコイツを読んで参考にしよう。

パーティーのバランスを考える

いろんな種族の方々がいるし、いろんな職業の方々がいる。戦闘に参加させるメンバーを考えるとき、職業が重要な要素になるだろう。主人公の剣士に戦士、騎士が２人に魔法使いが２人、僧侶が２人（モンクも可）にアーチャーが２人、あとは飛行キャラクターが２人。この12人がいちばんバランスのとれたパーティーだ。この他にもいろんな職業のヤツがいるけど、ある程度の個人差はしょうがない。このメンツを基本にして、２、３人を適当に入れ替える程度にしておこう。

しかし、１回終わらせてしまった人やノーマルなパーティーは嫌だって人は風変わりなメンツを選んでほしい。即戦力よりも育てる楽しみに喜びを感じたり、性格で選んだり……。騎士６人がそろったパーティーも面白いかもしれないぞ。使っていけば、役立たずなキャラクターがいないことに気づくハズだ。

赤いじゅうたんに同じ職業の人が２人ずつ並ぶと、とても美しい。理想はあくまでも理想なので、強制はしないけど……。

気に食わないキャラクターより好みのキャラクターで遊ぶ。やはりこれしかない。

キャラクターを効率よく育てるには？

キャラクターを成長させていくことはＲＰＧの掟。もちろん、この「シャイニング・フォース」にも必要なことだ。しかし登場キャラクター全員に均等に成長させてやる必要はない。戦闘に参加するヤツだけ成長すればゲーム進行に支障はないのだ。最低12人育ててやればいいってことだが、それではあまりにも味気ないでしょ。せっかく個性豊かな30人がそろっているんだものね。使わないと逆に損だよな。

しかし、コレと決めたヤツは確実に育ててやらないと立派な大人にはなれないぞ。キャラクターの成長に極端なばらつきが出るのはあまり好ましくないものね。攻撃力や防御力の高い戦士や騎士、それに広範囲にダメージを与えられる魔法使いは経験値稼ぎの心配はいらない。でも、双方とも低い僧侶たちは回復の呪文をかけ続けているだけではさほどたくさんの経験値はもらえないし、それほど成長しないだろう。わざとダメージを受けて、そのつど回復呪文を使わせる。戦闘が１回終わったときにはMPが残ってない。このようにして僧侶を成長させる方法もあるけど、ツライ作業である。やはりHPが１ぐらいになった敵に攻撃して48ポイントいただいたほうが前向きだと思うけど……。まあ、好きにしませう。

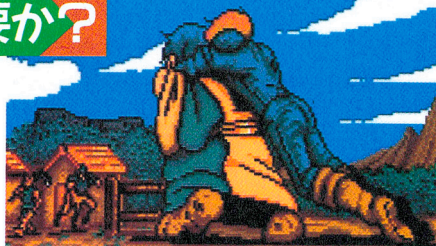
傷つけるより、倒したほうが経験値をたくさん頂ける。これだけは覚えておこう。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 5 月号付録

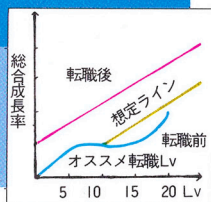
キャラクターの交代は必要か？

最初から苦楽をともにしてきたキャラクターは、新しい仲間が入ってきても心情的に外しにくい。しかし、パラメータなどを比較すると交代も当然の措置に思えるのだが……。

キャラクターがたくさんいると、新しい仲間が加わるたびに交代すべきかどうか悩んでしまう。ちょっと使ってみて、結果で考えるという手もある。しかし、成長させなければ大成しないヤツもいるし、一概には判断できないだろう。それにその間の経験値ももったいない。そんなヒマがあったらジャンジャン育てたいヤツもいるしね。

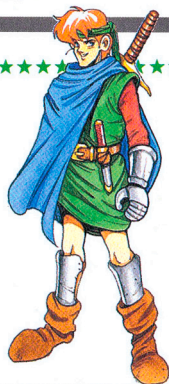
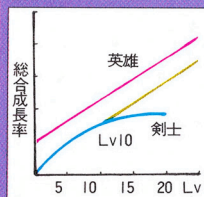
他の方法として、戦闘によって使いわけるというのもある。船上だったら騎士を下げて飛行キャラクターを使い、森の中だったらザッパを使うなど。それでも地形に左右されるだけ。キャラクターどうしの相性はほとんどないので、気に入ったキャラクターで爆進するほうが後悔が少ないのかもね。後悔したら、もう1回最初からゲームをやればいいだけだ。

本陣で待機している人に話を聞いて、参考にするのもいい。話が役に立てばね。

成長曲線はこう見る！

各キャラクターの紹介に入れられている成長曲線は、転職前と後の総合的な成長の様子を示している。転職前の曲線に表示されているレベルは、転職のお勧めタイミングなのだ。

主人公〈人間〉

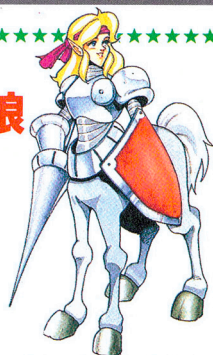
職業／剣士→英雄

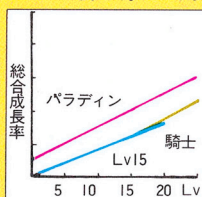
トドメはコイツで

シャイニング・フォースを率いる剣士。それが主人公の役割だが、先頭を突き進めるほどの防御力はない。序盤は、ちと情けないがみんなで周囲を守ってあげながら戦闘に参加させる。それもトドメを刺すときだけ。自由奔放に動けるようになるのは、英雄になってから。そして、さらにレベルが10前後までいかないとツライ。

Level 1	HP 14	MP 8
攻撃力 11	防御力 4	
移動速度 6	敏捷さ 4	
武器	ミドルソード	
魔法	最初からリターン・レベル1を使える。それ以外の魔法は覚えない。	
性格	無口で男らしい。多くの戦士たちが彼を慕って仲間に加わっている。	
特技	シャイニングフォースの猛者たちに退却を命令できるのは彼だけだ。	

メイ〈ケンタウロス〉

職業／騎士→パラディン

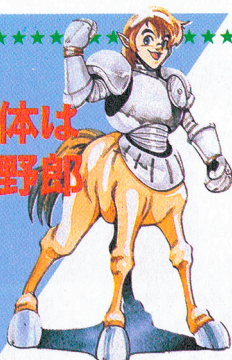
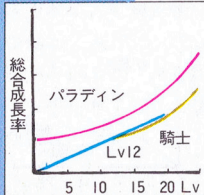
騎士団長の娘広野を駆ける

ランスを持てば強力な直接攻撃、スピアを持てば間接攻撃。騎士は攻撃の万能キャラクターだ。メイの他にも5人いるため、誰を使えばいいのか判断に迷うだろう。メイを使っていくときは、トドメを刺しまくって経験値を稼ぎ、とっととパラディンにする。そして、その他大勢の1人として使っていこう。大事にせよ。

Level 2	HP 11	MP 0
攻撃力 14	防御力 7	
移動速度 7	敏捷さ 7	
武器	ブロンズランス	
魔法	まったく覚えない。	
性格	とてもキツイ。お姫様育ちのえうに騎士なのだからしかたないけど。	
特徴	父は騎士団長バリオス。騎士としての血統のよさはピカイチだろう。	

協力／和智正喜

ケン〈ケンタウロス〉★★★★★★★★★★★★★

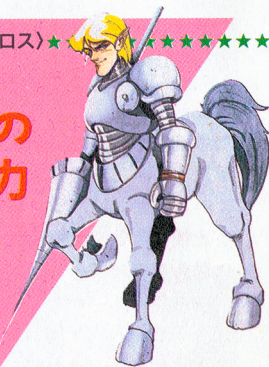
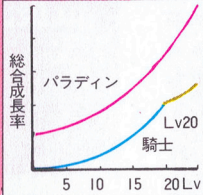
職業／騎士→パラディン

優等生の正体は急成長体力野郎

いにしえの城門探索から戦闘に参加するケン。彼はその若さゆえ、経験を積んでの成長の早さが飛び抜けている。特に体力の伸びはよく、グングンたくましくなるが、いかんせん防御力がついてこない。前線にもっていくと、あっという間に豊満な体力がなくなるだろう。スピア系を持たせて、間接攻撃のプロに育てよう。

Level 1	HP 8	MP 0
攻撃力 13	防御力 6	
移動速度 7	敏捷さ 5	
武器	スピア	
魔法	まったく覚えない。	
性格	素直。人によっては、嫌味に感じるほどだ。いいことなんだけどね。	
特徴	若さが武器。見習い騎士とはいえ、実戦での成長はけた外れだ。	

アーサー〈ケンタウロス〉★★★★★★★★★★★★

職業／騎士→パラディン

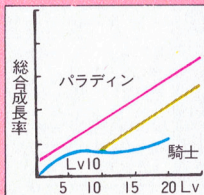
洗濯屋さんの隠された実力

仲間にした直後にパラメータを見たときや、実際に戦闘に参加してもらったとき。アーサーについて初めに驚かされるのはこんなときだろう。育てるには、もう箱入り娘状態にして、極端な話、相手のHPが1にでもならない限り戦わせない。そこまでして、と思われるが、その苦労は魔法を覚えることで報われるだろう。

Level 5	HP 9	MP 0
攻撃力 15	防御力 6	
移動速度 7	敏捷さ 7	
武器	ブロンズランス	
魔法	騎士のなかで魔法を覚える唯一のキャラ。スパークまで覚えるぞ。	
性格	とても生真面目。すぐに悩んでしまうのが、欠点でもある。	
特徴	唯一、魔法も使える騎士である。さすがはマナリナの洗濯係か？	

ペイル〈ケンタウロス〉★★★★★★★★★★★

職業／騎士→パラディン

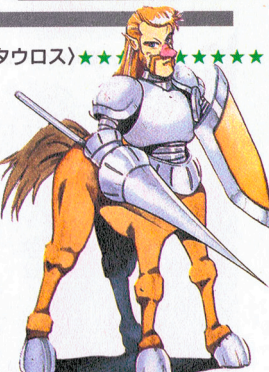
傭兵騎士は不死身の体か？

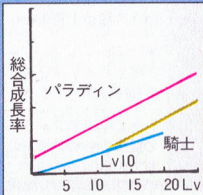
4章から戦闘に参加する傭兵のペイルは、すぐにでも前線に持っていける存在だ。攻撃力もあるし、防御力もある。パワースピアを持たせてやれば、向かうところ敵なしだろう。斬りこみ隊長にはもってこいだ。しかし、成長力から考えると、ペイルは他の騎士より劣る。劣るといっても、深刻なほどではないが……。

Level 8	HP 19	MP 0
攻撃力 24	防御力 20	
移動速度 7	敏捷さ 15	
武器	ブロンズランス	
魔法	まったく覚えない。	
性格	熱血漢。その分だまされやすいのか、奇襲にはからっきし弱い。	
特徴	断崖を登るほどの根性。傭兵上がりのたくましさは伊達じゃない。	

バンガード〈ケンタウロス〉★★★★★★★★

職業／騎士→パラディン

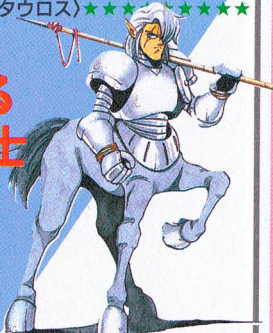
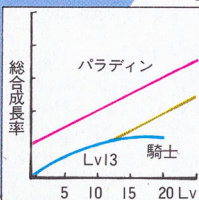
酒飲みでは終わらない

パオ列車が去ったあとに現われるバンガードは、ソコソコの強さを持つ歴戦の強者だ。だが、同じ時期に出現するペイルに比べると若干見劣りがする。どちらを使うかは個人の自由だが、思い入れがなければペイルを選んだほうがいいだろう。戦列に加えるときは、斬りこみ隊長の役を与え、存分に活躍してもらえ。強いよ。

Level 8	HP 30	MP 0
攻撃力 20	防御力 12	
移動速度 7	敏捷さ 11	
武器	ブロンズランス	
魔法	まったく覚えない。	
性格	酒と自由と戦いを愛する。大人の魅力が体からあふれている感じだ。	
特徴	1対1の正面きっての力と力のぶつかりあい。誇り高き傭兵騎士だ。	

『BEEP! メガドライブ』1992年5月号付録

アーネスト〈ケンタウロス〉

職業／騎士→パラディン

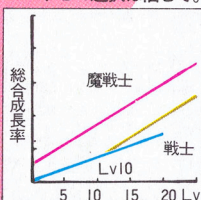
復讐に生きる影のある騎士

バルバザークを倒すために戦い続けてきたアーネスト。実力のほどはバンガードと同じレベルだ。騎士は数が多いため、誰を使えばよいのかわからなくなることが多い。途中から仲間になるペイルとバンガードとアーネストは、好みがなければペイルを選ぼう。前線で働ける人材を優遇したいものだ。そんなもんでしょ。

Level 8	HP 20	MP 0
攻撃力 23	防御力 12	
移動速度 7	敏捷さ 11	
武器	ブロンズランス	
魔法	まったく覚えない。	
性格	目的を果たすためならどんな危険もかえりみない信念の男ってヤツ。	
特徴	少数の兵を率いての要塞攻略など、ゲリラ戦を得意としている。	

ラグ〈ドワーフ〉

職業／戦士→魔戦士

団子鼻(だんご)した突貫(とっかん)小僧！

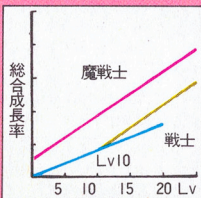
ショートソードを装備している頃は、その攻撃力に安心感がついてこないものだ。しかし、武器を強いものに持ち換えるごとに着々と信頼できる心強さがかね備えられてくるだろう。戦士と名がつくだけに前線で活躍させなければ真価は発揮されない。バキバキ経験を積ませてやろう。でも、ゴートとの選択は悩むぞ。

Level 1	HP 9	MP 0
攻撃力 14	防御力 7	
移動速度 6	敏捷さ 4	
武器	ショートソード	
魔法	まったく覚えない。	
性格	戦いを愛する生粋の戦士。しかし、普段は心やさしい男なのだ。	
特徴	パワーあふれる肉弾攻撃。騎士道とは一味違う戦いを見せてくれる。	

ゴート〈ドワーフ〉

職業／戦士→魔戦士

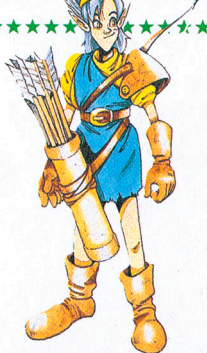
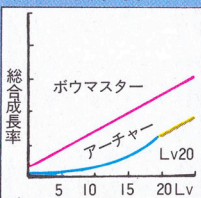
熱血ジジイ戦場に敵なし

アルタローンに向かうときから仲間になるゴート。一度は引退してたものの、その攻撃力に衰えは感じられない。そして、さらに成長していくのだ。戦わせていると、ジジイということを忘れさせてしまうだろう。もちろん、同じ戦士のラグより優れていると思われる。敵に向かって突進あるのみ。下がることは考えるな。

Level 2	HP 12	MP 0
攻撃力 15	防御力 8	
移動速度 6	敏捷さ 4	
武器	ハンドアックス	
魔法	まったく覚えない。	
性格	家族を愛し、故郷を愛する心優しき戦士。いぶし銀の魅力だ。	
特徴	力よりも巧みな技を武器とする。若いラグとは対象的だ。	

ハンス〈エルフ〉

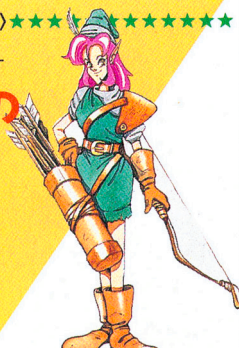
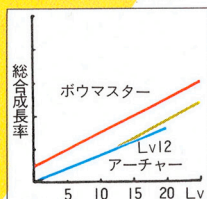
職業／アーチャ→ボウマスター

戦闘を嫌う有能な弓兵

間接攻撃専門のアーチャー。序盤でその重要な役割を果たすハンスは、ディアーネの出現により本陣で待機させられがちになる。しかし、転職すればディアーネより優れたボウマスターに出世するだろう。必殺の一撃を連発されると、彼を育てた苦労もふっ飛ぶぞ。もちろん強くなっても、後方支援の役割は変わらない。

Level 1	HP 14	MP 0
攻撃力 14	防御力 5	
移動速度 5	敏捷さ 6	
武器	木の矢	
魔法	まったく覚えない。	
性格	平和主義者。マイペースで弱音も吐くが、やるときはビシッとやる。	
特徴	精密機械のような弓さばき。狙った獲物は決して外さない。	

ディアーネ〈エルフ〉★★★★★★★★★★★★★

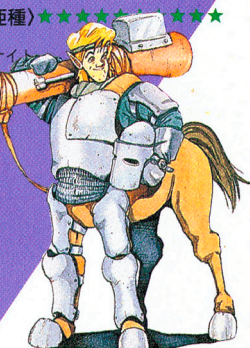
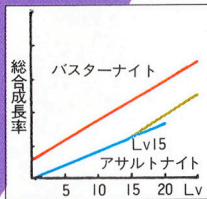
職業／アーチャー→ボウマスター

山の国育ちの一撃必殺女

バストークの採石場へ行くとき、一緒に戦ってくれるディアーネ。彼女が参加すると、同じアーチャーのハンスが2軍落ちすることが多々ある。その時点では、ディアーネのほうが強い。でも、育てていくと実はハンスのほうが強かったってことになるのだ。ただし、ディアーネじゃダメってことではない。安心せよ。

Level 6	HP 14	MP 0
攻撃力 21	防御力 7	
移動速度 5	敏捷さ 11	
武器	はがねの矢	
魔法	まったく覚えない。	
性格	幼い頃から狩りをして暮らし、自立心は旺盛だ。生活力もたっぷり。	
特徴	野生の獣のように野山を走り、どこまでも獲物を追い詰める。	

ライル〈ケンタウロス亜種〉★★★★★★★★★★

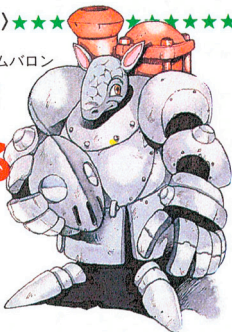
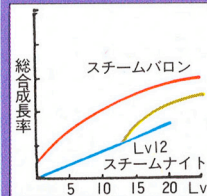
職業／アサルトナイト→バスターナイト

方向音痴な銃火器野郎

ホントはガンツと一緒にパオから仲間になるはずだったライルは、方向音痴が災いしてルドル村からの参戦となる。肩に担いだ銃火器は飾りではなく、攻撃力はハンスやディアーネを問題としないだろう。残念なのは、終盤からの参加によりあまり成長させられないことと、森や山岳地帯では足が遅いこと。ちょっとね。

Level 8	HP 14	MP 0
攻撃力 30	防御力 9	
移動速度 7	敏捷さ 8	
武器	ロビンの矢	
魔法	まったく覚えない。	
性格	大ざっぱだが、憎めない存在だ。方向音痴と自分でもいっている。	
特徴	ずばり体力。重いキャノン砲を抱えながらも弱音は絶対に吐かない。	

ガンツ〈アルマジロ?〉★★★★★★★★★★

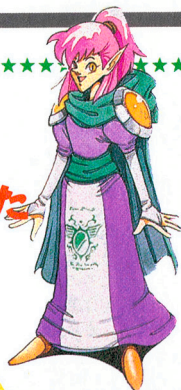
職業／スチームナイト→スチームバロン

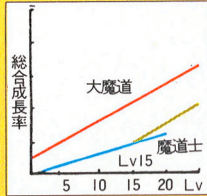
発明の塊が戦場を駆ける

リンドリンドでお目見えするが、仲間になるのはパオからだ。誰と比較したらいいのかわからぬが、転職した後の防御力は特筆もの。さすがはクロック博士といった感じだ。さっさと転職させて、戦闘の激しい前線に送り込もう。スピア系を持たせれば間接攻撃も可能。必殺の一撃もよく出るぞ。やはり男はエンジンらしい。

Level 8	HP 14	MP 0
攻撃力 24	防御力 10	
移動速度 4	敏捷さ 5	
武器	8	
魔法	まったく覚えない。	
性格	見た目に似合わず、意外に神経質。周囲へも気を配るほうらしい。	
特徴	手先が器用だ。スチームスーツの修理ぐらいは自分でやってしまう。	

タオ〈エルフ〉★★★★★★★★★★★★★★★

職業／魔道士→大魔道

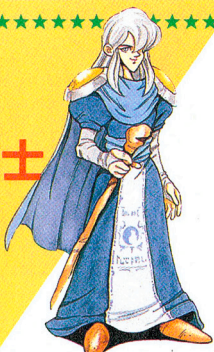
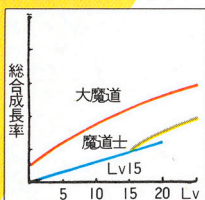
燃える女は献身的だった

タオはブレイズ系の魔法を得意とする魔道士だ。アンデッドなゾンビやグール相手にはタオのブレイズがとても助かる存在だろう。魔道士は他にも2人いるけど、タオがいちばん成長するぞ。攻撃力で見劣るが、魔道士は魔法を使うことが多いので物理的な攻撃をすることは少ない。まるで問題ないぞ。末永く育てよう。

Level 1	HP 10	MP 7
攻撃力 8	防御力 4	
移動速度 5	敏捷さ 6	
武器	木の杖	
魔法	ブレイズレベル1が使える。ブレイズ系はレベル4まで覚えるぞ。	
性格	一見おとなしそうだが、芯は強い。さすがは炎の魔道士だな。	
特徴	アンデッド系のモンスターをこんがり焼き上げる。魔物料理人だ。	

『BEEP! メガドライブ』1992 年 5 月号付録

アンリ〈人間〉★★★★★★★★★★★★★★★★

職業／魔道士→大魔道

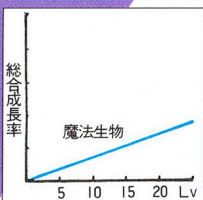
王女さまは銀髪の魔道士

マナリナの暗黒洞窟から一緒に戦ってくれるガーディアナ王女。しかし、彼女に王女ということで遠慮することはない。パラメータから見ると魔道士のなかで一番劣るのだ。利点はフリーズ系の魔法が得意でスパークレベル2まで覚えること。でもフリーズ系に弱い相手はあまり多くない。思い切って待機させる？

Level 3		HP 10	MP 13
攻撃力	16	防御力	4
移動速度	5	敏捷さ	3
武器	パワースティック		
魔法	フリーズ系が得意。スパークもレベル2まで覚える。育てがいあり。		
性格	お姫様だがマナリナで暮らせたりと、意外と環境適応能力がある？		
特徴	氷の魔法を武器とする王女様は、少し怖いイメージを持たれる。		

ドミンゴ〈魔法生物〉★★★★★★★★★★★★★★

職業→魔法生物

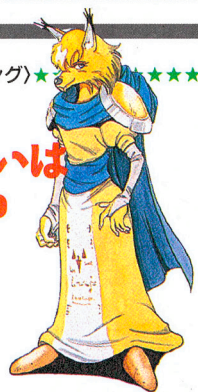
孵(ふ)化(か)した頃から生意気な物体

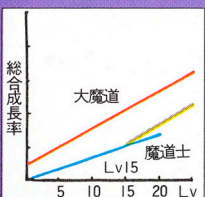
魔法生物のドミンゴは転職しない。一生魔法生物のままだ。だからといって成長しないわけではないぞ。特筆すべきなのは防御力の高さ。ぷよぷよした体がその秘密かもしれないが、打たれ強いのだ。それに攻撃回避率（敏捷さとは違う）も高い。相手に狙われやすいことを利用して、おとりに使えるぞ。便利なヤツだよ。

Level 1		HP 24	MP 15
攻撃力	10	防御力	16
移動速度	4	敏捷さ	13
武器	持ってない		
魔法	フリーズレベル1を使う。フリーズ系が得意。ソウルスチルも覚える。		
性格	ひどいオシャベリ。孵化の方法がまずかったのかもしれないね。		
特徴	ゲル状の身体は敵の攻撃を受けても傷つきにくい。丈夫なのである。		

アレフ〈フォックスリング〉★★★★★★★★★★

職業／魔道士→大魔道

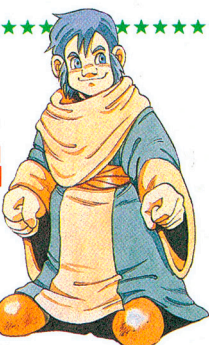
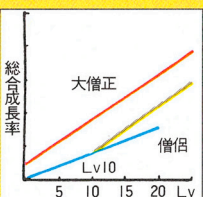
雷撃魔法使いはロウが嫌い？

終盤で戦いに参加するアレフは、いきなり転職できるほどのレベルに達している。仲間になったらすぐに転職しよう。魔法は満遍なく使えるけど、特にスパークが得意でレベル4まで覚える。それにソウルスチルも修得する。ぜひパーティーに加えて、活躍させたい。シャイニングシリーズならやはり魔法はスパークだな。

Level 15		HP 16	MP 29
攻撃力	22	防御力	11
移動速度	5	敏捷さ	19
武器	パワースティック		
魔法	ブレイズ、フリーズ、スパークすべて使いこなす。スパークが得意。		
性格	味方では唯一大人の雰囲気を持つ女性（？）。色っぽいでしょ……。		
特徴	体毛を逆立てて雷雲を呼ぶスパークの魔法。威力は抜群だぞ。		

総合成長率 / 大魔道 / 魔道士 / Lv15 / 5 10 15 20 Lv

ロウ〈ホビット〉★★★★★★★★★★★★★★★★

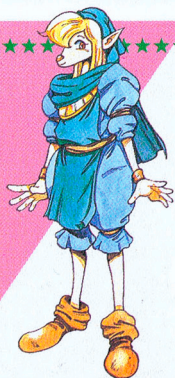
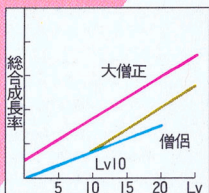
職業／僧侶→大僧正

命の恩人は見習い僧侶

いにしえの城門探索前から主人公と苦楽をともにしてきたロウ。パラメータや成長過程を見ると他の僧侶たちに劣ることはない。武器さえ持てば、もちろんゴングより強いのだ。大僧正に転職させれば、微力ではあるが必殺の一撃を多発する。魔法もヒールは完璧に覚えるし……。ホントに問題ない。やはり性格か……。

Level 1		HP 11	MP 10
攻撃力	10	防御力	5
移動速度	5	敏捷さ	5
武器	木の杖		
魔法	ヒールは使える。解毒のアンチドウテは彼しか使うチャンスがない。		
性格	おせっかいで好奇心たっぷり。でも、憎めない感じではある。		
特徴	僧侶なので当然、回復魔法。女の子の傷の治療には特にはりきる。		

チップ〈キャントール〉★★★★★★★★★★★

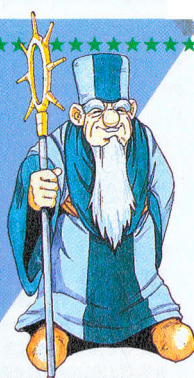
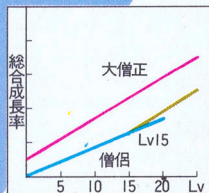
職業／僧侶→大僧正

見かけと正反対 隠された戦闘力

アルタローンでの戦闘から同行する内気な彼女は、みんなの体力を回復させるがんばり屋さんだ。成長、パラメータともにロウと同じ程度だが、武器を持たせて戦わせると評価が変わってくる。攻撃の信頼性はチップのが高い(と思われる)。ハンターエルフなどの防御力が低い相手なら一撃で倒してしまうぞ。服も違うしね。

Level	2	HP	11	MP	10
攻撃力	10	防御力	5		
移動速度	5	敏捷さ	4		
武器	木の杖				
魔法	ヒールの他にクイックやスロウ、そしてオーラを覚える。助かるぞ。				
性格	お姫様付きが長かったためか、控え目でとてもおとなしいのだ。				
特徴	経験を積むと肉弾戦でも、かなり強くなる。少し淋しい気もするな。				

トーラス〈ホビット〉★★★★★★★★★★★

職業／僧侶→大僧正

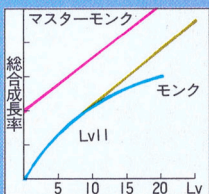
オーラだったら 誰にも負けない

アレフと一緒に終盤から戦いに参加するトーラス。コイツもアレフと同様、仲間にした直後から転職できる。迷わず転職させてやろう。セールスポイントは、オーラがレベル4まで使えることだ。集団回復魔法で彼の右に出る者はいない。終盤のせわしないときにまとめて体力回復できる彼の存在はとても重宝なのだ。

Level	15	HP	23	MP	25
攻撃力	24	防御力	12		
移動速度	5	敏捷さ	15		
武器	パワースティック				
魔法	ヒールやオーラが仲間になったときから使える。やはりオーラだ。				
性格	味方の中では最年長。意外にひょうきんな面を持っているのだ。				
特徴	長生きしただけあって、回復関係の魔法は豊富である。物知りだ。				

ゴング〈巨人族〉★★★★★★★★★★★

職業／モンク→マスターモンク

鍛えていれば 全身これエッジ

機転をきかせればいにしえの城門での戦闘から一緒に戦ってくれるゴング。武器を持たずに己の肉体だけで相手に突っこんでいく。中途半端なヤツだと思うな。序盤では体力回復屋にしか使われないが、成長さえすれば攻撃も回復もできるスーパーなヤツに育つ。オーラまで覚えるし……。苦労してでも連れていきたい。

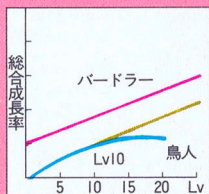
Level	1	HP	11	MP	8
攻撃力	11	防御力	4		
移動速度	5	敏捷さ	6		
武器	持ってない。				
魔法	ヒールはレベル4まで、さらにオーラレベル1も覚える。すごい。				
性格	放浪を続けて己を鍛えている。ストイックな生き方のお坊さん。				
特徴	力強い正拳突きのポーズでヒールの妖精を呼ぶ。これを見るべし。				

バルバロイ〈鳥人〉★★★★★★★★★★

職業／鳥人→バードラー

蝶のように舞い 蜂のように刺す

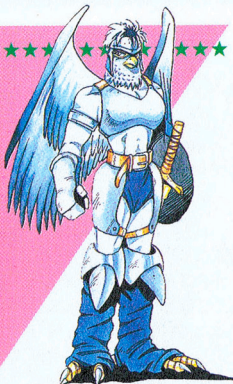
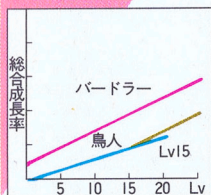
初めて仲間になる飛行キャラクターは、頼もしいヤツだ。地形に左右されないため、狭い通路などでは真価を発揮するだろう。アーチャーに弱いわけではないしね。無謀な単独行動さえ控えれば問題ないだろう。転職は早いほうがよい。でも、転職直後だけはふがいなくて苦労するだろう。それが嫌ならアモンを使おう。

Level	5	HP	16	MP	0
攻撃力	17	防御力	11		
移動速度	7	敏捷さ	11		
武器	ミドルソード				
魔法	まったく覚えない。				
性格	義理堅い。世話になったシェードの司祭を守るために戦った。				
特徴	空を飛べる貴重な戦力。戦闘力が多少低いのはしかたないことか……。				

『BEEP! メガドライブ』1992 年 5 月号付録

アモン〈鳥人〉★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

職業／鳥人→バードラー

鳥人夫婦は使い分ける？

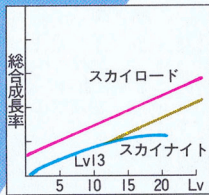
シェード教会の戦闘終了後に加わるアモンは、夫のバルバロイ同様重宝な飛行キャラクターだ。夫婦ともに使ってやるのもいいが戦列に並ぶのは、実際はどちらかになるだろう。他に参加させたいヤツもいるしね。仲間になった直後は、バルバロイのほうがパラメータ的に勝っている。でもほんとにうまく育てると……。

Level	5	HP	15	MP	0
攻撃力	15	防御力	8		
移動速度	7	敏捷さ	11		
武器	ミドルソード				
魔法	まったく覚えない。				
性格	夫想いのやさしい奥さんだ。彼女の願いは何でも応えてあげたい。				
特徴	夫とそろって空を飛ぶ。戦場の偵察なら２人にお任せモードだろう。				

コーキチ〈人間〉★★★★★★★★★★★★★★★★★

職業／ウイングナイト→スカイロード

空を飛ぶのが人生のすべて

ルーンファウストに採石場へ駆り出されていたときを除くと、人生のすべてを飛ぶことの研究に使っていると思われるコーキチ。鳥人に比べると数値は劣るが、飛べて騎士系の武器を使えるという利点は捨て難い。戦場での使いかたは、鳥人と同様にゲリラ戦あるのみ。地形に影響されないので、かなりの活躍が期待できる。

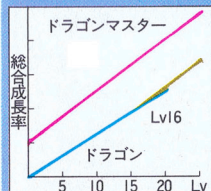
Level	7	HP	14	MP	0
攻撃力	21	防御力	10		
移動速度	6	敏捷さ	12		
武器	ブロンズランス				
魔法	まったく覚えない。				
性格	50年も飛行機械の実験を続けてきたほどの粘り強さ。性格も同様だ。				
特徴	空を飛べる人間は、ルーン大陸でもコーキチ１人だけ。偉いのだ。				

総合成長率
スカイロード
スカイナイト
Lv13
5 10 15 20 Lv

バリュウ〈神竜〉★★★★★★★★★★★★★★★★★

職業／ドラゴン→ドラゴンマスター

これが噂の神竜なのか

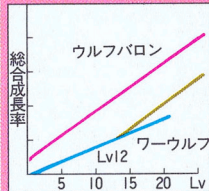
ドラゴニアから仲間になる神竜の生き残りバリュウ。ルドル村までに聞いた情報だと、神竜は強大な力を持っているとのこと。しかし、バリュウにはまだその力を発揮することはできない。成長させなければいけないのだ。戦いも終盤が近いと感じられる局面で、彼を育てる余裕などないかもしれない。でも長い目で見てね。

Level	9	HP	19	MP	0
攻撃力	29	防御力	17		
移動速度	5	敏捷さ	10		
武器	持ってない。				
魔法	まったく覚えない。				
性格	弱虫だけど、友達を思う気持ちは人間以上だろう。カリンが好き。				
特徴	まだまだ子供のバリュウ。神竜の力が発揮されるのはこれからだ。				

ザッパ〈ウルフリング〉★★★★★★★★★★★★★★

職業／ワーウルフ→ウルフバロン

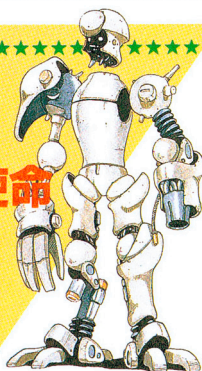
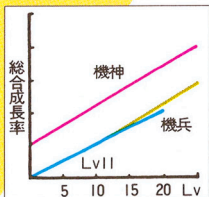
森林の戦闘は彼しかいない

一本橋へ向かうときから獅子奮迅の活躍をしてくれるザッパ。彼はバストークを治めていたからか、森での移動力は人並み外れたものがある。攻撃力も高く、戦う姿は獲物を一発でしとめてくれそうな安心感が漂っているぞ。森での戦闘だけでなく、どんどん使って強化しよう。転職後は成長が楽しみになるほど育つ。

Level	9	HP	23	MP	0
攻撃力	27	防御力	14		
移動速度	7	敏捷さ	12		
武器	持ってない。				
魔法	まったく覚えない。				
性格	獣人とはいえ、バストークの王様なのだ。気高く優しい王様だぞ。				
特徴	森の精霊だ。森にいる限り、彼の戦闘力がつきることはない。				

アダム〈機械人〉★★★★★★★★★★★★★★★

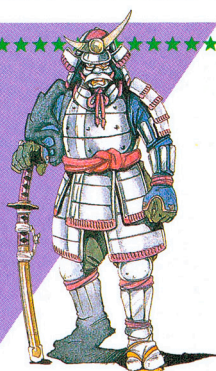
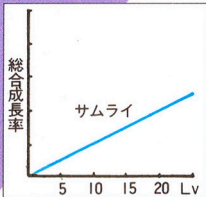
職業／機械兵→機神

ロボットに課せられた使命

いよいよルーンファウストが見えてきた。その頃に仲間となるのが機械兵のアダムだ。すぐにでも転職できるのだが、一度戦わせて様子を見たほうが無難だろう。戦闘後は、バリュウを初めて戦わせたときと同じ思いがするかもしれない。コイツも温かく見守ってやらなければいけないキャラクターだ。心を広くもて。

Level 10	HP 35	MP 0
攻撃力 23	防御力 24	
移動速度 4	敏捷さ 12	
武器	持ってない	
魔法	まったく覚えない。	
性格	主人公の忠実なしもべ。そのために彼は作られたのだ。はるか昔に。	
特徴	全身が武器。経験を積むことで、その能力も明かされるのだろうか。	

ムサシ〈人間〉★★★★★★★★★★★★★★

職業／サムライ

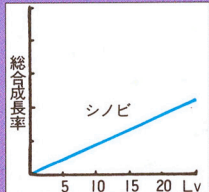
東の国から訪れた強者

ルーンファウストの底力がスパークするプロンプト以降に燦然と現われるムサシ。武者修行中だが、あまりの強さにあきれかえるだろう。同じ修行中のゴングをまるで問題にしない。戦闘中の役割も何もその強さのために他のキャラクターに経験値がまわらなくなってしまう。手ごわいヤツにガンガンぶつけて楽をせよ。

Level 10	HP 28	MP 0
攻撃力 49	防御力 18	
移動速度 5	敏捷さ 16	
武器	菊一文字	
魔法	まったく覚えない。	
性格	武士道精神の権化。どんなささいな悪も見逃すことはできない。	
特徴	刀を一閃！ 空気さえも斬り裂く技の冴えは主人公以上かもしれぬ。	

ハンゾウ〈人間〉★★★★★★★★★★

職業／シノビ

忍法使いは剣を逆手に

シャイニング・フォースの30人のなかで一番最後に仲間になるのが、このハンゾウだ。彼もムサシと同じように東の大陸から渡ってきた人である。もちろん、ムサシ同様強い。強いうえに魔法まで使ってしまう。こんな強者に戦闘の役割など考えるのも失礼だ。ほっといたら全員倒してしまいそうだもんな。どうする？

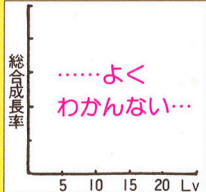
Level 10	HP 42	MP 25
攻撃力 53	防御力 35	
移動速度 7	敏捷さ 39	
武器	必殺のつるぎ	
魔法	最初からスリープとアンチスペル、それにソウルスチルが使える。	
性格	すべてが謎。当然、性格もわからない。文字どおりの戦闘機械か？	
特徴	秘伝の隠形の術。さあ、どこにいるかじっくり探してみましょう。	

ヨーグルト〈ヨーグルト〉★★★★

職業／ヨーグルト

何のために戦うのか？

ヨーグルトだ。彼は仲間にして戦ってもらっても戦力として期待できない。パラメータを見ればわかると思うけど、ニッチもサッチもいかないのだ。攻撃回避率は高いようだが、当たってしまえば終わり。もうマスコットとしての役割しか彼の取る道はない。でも、それでいいのだ。だってそれがヨーグルトなのだから。

Level 1	HP 1	MP 0
攻撃力 1	防御力 1	
移動速度 7	敏捷さ 1	
武器	持ってない	
魔法	まったく覚えない。	
性格	「よくわかんない……」	
特徴	走る。頭突き。ひっくり返る。意外に芸は多いらしい。ホント意外。	

『BEEP! メガドライブ』1992 年 5 月号付録

DATA2 WEAPON､MAGIC

★★★★★★★★★★★★★★スペシャルな武器と魔法

表は存在するすべての武器一覧表と各キャラクターが魔法を覚えるレベルだ。転職後は転職直前のレベルを足して考えよう。

アイテムとしても使えるっす

武器

	名称	価格	使用効果	装備
剣	ショートソード	100	攻撃力＋5	主NC•戦NC•鳥NC
	ミドルソード	250	攻撃力＋8	主NC•戦NC•鳥NC
	ロングソード	750	攻撃力＋12	主NC•鳥NC
	スチールソード	2500	攻撃力＋16	主C•鳥C•忍•侍
	ブロードソード	4800	攻撃力＋20	主C•鳥C•忍•侍
	必殺の剣	—	攻撃力＋25	主C•鳥C•忍•侍
	菊一文字	—	攻撃力＋30	主C•鳥C•忍•侍
	光の剣	—	?	主C
	暗黒の剣	—	?	主C•鳥C
	カオスブレイカー	—	?	主C
矢	木の矢	320	攻撃力＋8 •射程2	弓NC
	はがねの矢	1200	攻撃力＋13 •射程2	弓NC
	ロビンの矢	3200	攻撃力＋18 •射程2～3	弓NC
	アサルトシェル	—	攻撃力＋27 •射程2～3	弓C
	バスターショット	—	?	弓C

	名称	価格	使用効果	装備
ランス	ブロンズランス	300	攻撃力＋9	騎NC
	スチールランス	3000	攻撃力＋18	騎C
	クロムランス	—	攻撃力＋22	騎C
	ハルバート	8500	攻撃力＋25	騎C
	デビルランス	—	?	騎C
スピア	スピア	150	攻撃力＋6 •射程1～2	騎NC
	パワースピア	900	攻撃力＋15 •射程1～2	騎NC
	バルキリー	—	?	騎C
斧	ハンドアックス	200	攻撃力＋7	戦NC
	ミドルアックス	600	攻撃力＋11	戦NC
	バトルアックス	2600	攻撃力＋16	戦C
	ヒートアックス	6500	攻撃力＋22	戦C
	グレートアックス	10000	攻撃力＋26	戦C
	アトラスの斧	—	?	戦C
杖	木の杖	80	攻撃力＋4	魔•僧NC
	パワースティック	500	攻撃力＋12	魔•僧NC
	守りの杖	3200	攻撃力＋18	魔•僧C
	聖者の杖	—	攻撃力＋26	僧C
	デーモンロッド	—	?	魔•僧C

●装備はクラスチェンジ前（N）とクラスチェンジ後（C）。
また、騎士にはスチームナイト、ウイングナイトが含まれる。

魔法レベル

LV	アンリ	アレフ	タオ	ロウ	チップ	トーラス	ゴング	ドミンゴ	アーサー
1	ブレイズ1	ブレイズ1	ブレイズ1	ヒール1	ヒール1	ヒール1	ヒール1	フリーズ1	
2									
3		フリーズ1							
4			ブレイズ2	アンチドウテ1		アンチドウテ1		フリーズ2	
5	フリーズ1				ヒール2				
6		ブレイズ2							
7				ヒール2		ヒール2		イリュート1	
8	ブレイズ2		スリープ1		スロウ1		ヒール2		
9		フリーズ2							
10	イリュート1			スロウ1					
11									
12		スパーク1	ブレイズ3		クイック1	スペルウォル1			
13	フリーズ2			クイック1				フリーズ3	
14									
15									ブレイズ1
16	フリーズ3		アンチスペル1	ヒール3	ヒール3	オーラ1	ヒール3		
17		スパーク2						ソウルスチル1	
18									
19	スパーク1			スロウ2					
20			ブレイズ4		オーラ1	オーラ2		アタック1	フリーズ1
21					ヒール4				
22		スパーク3		ヒール4					
23	フリーズ4								
24						オーラ3	ヒール4		
25				クイック2					スパーク1
26	スパーク2	ソウルスチル1						フリーズ4	
27			アタック1						
28					オーラ2	オーラ4			
29									
30		スパーク4					オーラ1		

DATA3 ITEM

★★★★★★スーパーに助かるアイテムたち

ルーンファウスト討伐(とうばつ)になくてはならないもの、それは勇気と元気、そしてアイテムである。ここでは、ゲーム中に出現するすべてのアイテムを網羅(もうら)した。普通にゲームを進めていては見つけられない隠しアイテムの類も名前だけ紹介しよう。どこにあるかはあくまでも〝隠し〟なので、自分で探しましょうね。

並べませう

店では売ってないアイテムは道具屋に売ってみろ。預かり所として利用するのだ。

	名　称	値段	備　考
通常	やくそう	10	ＨＰを10ポイント回復させる。道具屋ならどこにでも売っている。
	かいふくのみ	200	ＨＰを20ポイント回復させる。終盤まで世話になる人もいるだろう。
	どくけしそう	20	毒に蝕まれた体を浄化させる。アンチドウテが使えれば必要ない。
	てんしのはね	40	使うと、戦闘をその時点で放棄。そして最寄りの町へ撤退する。
	めぐみのあめ	5000	戦闘中に使うと、味方全員のＨＰを最大45ポイントまで回復させる。

	名　称	値段	備　考
支援	ちからのワイン	500	飲めば攻撃力が最大２ポイントアップする。筋力増強剤の類らしい。
	まもりのミルク	500	飲むと防御力が最大２ポイント上がる。カルシウムを取らないとね。
	はやてのチキン	500	食べると敏捷さが最大２ポイントアップする不思議な食べ物だ。
	いだてんピーマン	1500	食べれば移動速度が２ポイント増加。強くなるには好き嫌いはダメ。
	げんきのパン	500	食べることで最大ＨＰが１～２アップする。イースト菌効果爆発だ。

	名　称	値段	備　考
リング	ちからのリング	1000	装備すると攻撃力が４アップし、使うとアタック１の効果がある。
	まもりのリング	1000	装備すると防御力４ポイントアップ。使えばクイック１の効果あり。
	はやてのリング	1200	装備すれば敏捷さが４アップ。使うとリターン１の効果が得られる。
	いだてんリング	1000	装備すると、移動速度が２ポイントアップする。遅いヤツに使え。
	しろのリング	20000	装備すれば防御力６ポイントアップで、使うとオーラ２の効果あり。
	くろのリング	8500	使うとブレイズ２の効果。装備すると攻撃力が６上がる。呪いあり。
	イビルリング	15000	使うとスパーク３の効果。装備すれば攻撃力が８アップ。呪いあり。
	ヨーグルトリング	39	詳細は不明。名前からしてヨーグルトに関係あるみたいだが……。

	名　称	値段	備　考
その他	かがやきのたま	——	冒険にはなくてはならない重要な玉。マナリナの暗黒洞窟にある。
	げっこうせき	——	採石場で発掘される不思議な石。何かの材料になるらしいが……。
	つきのしずく	——	特殊な薬。飲むと気分が落ち着くのだが、非常に苦いことで有名だ。
	ドミンゴたまご	2000	生物のタマゴ。特殊な孵化装置がないとかえすことができないぞ。
	すごいみずぎ	?	すごいと名がつくのだからすごいに違いない。誰が着るのだろう？
	きついふく	?	スピードスケートの選手が着るやつ。それではないことは確かだ。
	けんじ	?	わからぬ。まったく想像もつかないから何とも言えない。スマン。
	てっぽう	?	武器ではなくアイテムとして分類されている。どう使うのかは不明。
	かくちゃん	?	これもまったく見当つかない。てなわけで効果も全然わからない。
	ようじ	?	「武士は喰わねど高楊子」の楊子だろうか。自分で見つけて調べよう。

※赤字は、呪いアイテム

『BEEP! メガドライブ』1992年5月号付録

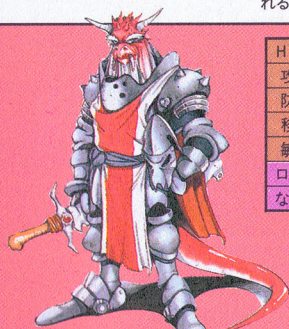
DATA4 BOSS

★★ルーンファウストの強者4人

ルーンファウスト軍の層は、とにかくぶ厚い。どうってことないザコから、ストーリーに深く絡(から)んだボスキャラまで多彩。そんなわけで、ストーリーに関わりのある指揮官級のボスをまとめてみたぞ。

ミシャエラドール

リンドリンドのサーカス小屋に出現するミシャエラドールは、広範囲に冷気を送るフリーズレベル3を使いこなす。射程2まではうかつに近づいちゃいけない。倒す段取りとして、脇を固めるヘルピエロを倒すのが先決だ。ヘルピエロは移動しないので、スピアや弓、そして魔法を使って間接攻撃で倒す。それからすべてのキャラクターをミシャエラドールの付近まで移動させよう。そして、ミシャエラドールの順番がすぎた直後、攻撃を開始するのだ。直接攻撃は、戦士と騎士(ランス系)。間接攻撃は魔道士2人とアーチャーと騎士(スピア系)。主人公は安全のため遠くで見物させよう。攻撃を外しさえしなければ、1ターンで倒せる。ミシャエラドールの自然回復は、ミシャエラドールの順番になる直前に行なわれるので、何も問題はない。

HP	35	MP	?
攻撃力	25		
防御力	13		
移動速度	6		
敏捷さ	13		
なし			
フリーズレベル3			

エリオット

HP	60	MP	0
攻撃力	20		
防御力	17		
移動速度	5		
敏捷さ	16		
ロングソード			
なし			

パオ大平原で真っ向から勝負を挑んでくるのはエリオット将軍だ。彼はルーン大陸では名の知れた武人だが、評判よりも実際に戦ってみると強さが身をもってわかるだろう。ひとつ気をつけておきたいのは、このパオ大平原では転職直後のキャラクターが多いことだ。直接攻撃を行う戦士や騎士は、我慢してこの戦闘が終わったら転職したほうが楽かもしれない。

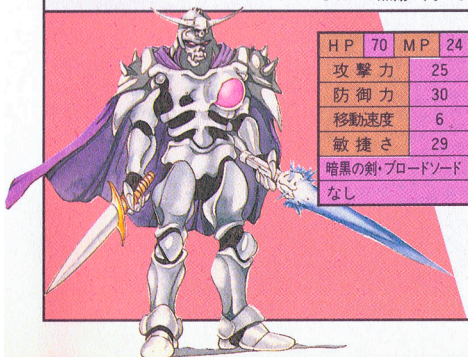
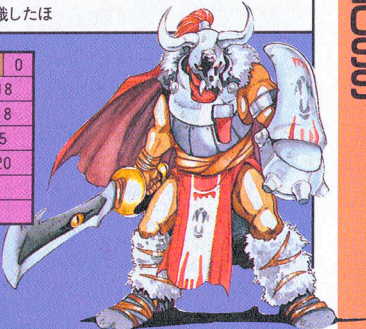
エリオットはブラスローダーとプリーストがセットになっている。まずは間接攻撃でじゃま者を駆除しよう。直接攻撃するとエリオットが移動してくるので注意。エリオット攻略の基本はエリオットの順番がすぎた後戦士や騎士で攻撃しながら周囲を囲んでしまうことだ。その周囲からは弓や魔法でジワジワいたぶる。犠牲が出るかもしれぬが、倒せばこっちのものでしょ。

バルバザーク

ウランバートル要塞の陥落で逃亡を計ろうとするバルバザーク。彼を攻撃する前にとりまきのパペットとプリーストを間接攻撃で倒す。動かない相手には無傷で倒せる間接攻撃を多用するのが生活の基本だ。

そしていよいよバルバザークだ。彼は自然回復で16ポイントの体力回復をする。それに主人公が接近しない限り移動しない。簡単に倒すには、常套手段の包囲作戦になるのだが、今回は間接攻撃キャラクターのレベルアップにバルバザークを利用したい。ダメージが16ポイント以下ならボタンを連射にして放置しておけば、勝手にレベルが上がる。経験値の稼ぎにくいアーサーはここでレベルアップさせよう。でも、とどめは心情的にアーネストにやらせたい。まあ、アーネストにもスピア系の武器を渡せば無傷で倒せるけど……。

HP	65	MP	0
攻撃力	18		
防御力	18		
移動速度	5		
敏捷さ	20		
ブロードソード			
なし			

カイン

HP	70	MP	24
攻撃力	25		
防御力	30		
移動速度	6		
敏捷さ	29		
暗黒の剣・ブロードソード			
なし			

ガーディアナに不幸をもたらせたカインとの対決はドラゴニアだ。このあたりまでくると十分強いと思われるキャラクターも出てくることだろう。しかし、カインと比較の対象にもならない。暗黒の剣とブロードソードを駆使し、たまに暗黒の剣をアイテムとして使いソウルスチルの魔法を使ってくる。さらに、動かないと思わせといて移動距離内に相手がくると迎撃にくる。デュラハンやハイプリーストなどのとりまき連中が4体もいる。ツライことばかりだ。唯一の救いは自然回復しないことだけ。どのように対処すれば……。

ここは人柱作戦。バルバロイなどをおとりにしてカインを誘い出す。それから囲んで攻撃しよう。このときドミンゴを入れ、カインの注意をそらすのもいい。主人公はいつもどおり傍観しているのが無難だろう。怖いしね。

DATA5 MONSTER

★★★★★★★★★★★★★★ カイン遭遇までに出現する敵御一行様案内

パオ大平原を進み、ウランバートル要塞を陥落（かんらく）させる。そして、船を手に入れ東大陸をめざす。着いたら着いたで先を急ぐ。この短いようで長い旅の間にいろんなルーンファウスト軍のヤツに出会うだろう。未知の出会いを楽しむのも旅の醍醐味のひとつだが、やられてしまっては意味がないよな。ここらでちと予習をして、知識を脳味噌に埋め込んでおこう。ザコ敵といっても油断してはならない、いつかは役にたつハズだ。たぶんね。

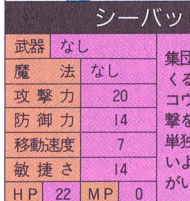
ヘルハウンド

武器	なし		
魔法	なし		
攻撃力	10		
防御力	13		
移動速度	7		
敏捷さ	13		
HP	19	MP	0

ウランバートル要塞から登場する双頭の狂犬。ブレイズレベル3に値するブレス攻撃は、ホントに熱い。注意せよ。

ブラスローダー

武器	なし		
魔法	なし		
攻撃力	24		
防御力	15		
移動速度	4		
敏捷さ	14		
HP	14	MP	0

移動距離は短いけど、攻撃力の高い間接攻撃は脅威である。接近するときは一気に懐に飛びこんで、破壊しよう。

シーバット

武器	なし		
魔法	なし		
攻撃力	20		
防御力	14		
移動速度	7		
敏捷さ	14		
HP	22	MP	0

集団で押し寄せてくる習性をもつ海コウモリ。集中攻撃をしてくるので単独行動はさせないようにしたほうがいい。

ミサイルシェル

武器	なし		
魔法	なし		
攻撃力	11		
防御力	15		
移動速度	6		
敏捷さ	16		
HP	21	MP	0

第5章の船上戦闘で登場。このくらいのパラメータであれば、よほどのことでもない限り苦にすることはない。

ストームローパー

武器	なし		
魔法	なし		
攻撃力	13		
防御力	16		
移動速度	6		
敏捷さ	23		
HP	25	MP	0

ワーラル海域に棲息するヤドカリらしき魔物。毒をまき散らすので、アンチドウテが使えるロウを参加させたい。

ウォーム

武器	なし		
魔法	なし		
攻撃力	20		
防御力	16		
移動速度	4		
敏捷さ	16		
HP	17	MP	0

ワーラルの海底洞窟に出現するミミズ野郎。睡眠効果のある攻撃を食らう前に倒しておきたい。先手必勝だぞ。

ガーゴイル

武器	なし		
魔法	イリュート1		
攻撃力	26		
防御力	15		
移動速度	6		
敏捷さ	20		
HP	18	MP	20

船上戦闘の2度目に登場する。イリュートレベル1をかけてから攻撃するのが常套手段だ。主人公をしつこく狙う。

デュラハン

武器	ブロードソード		
魔法	なし		
攻撃力	39		
防御力	28		
移動速度	5		
敏捷さ	13		
HP	22	MP	0

防御力も高く、ブロードソードによる攻撃は破壊的だ。中盤に登場する嫌な魔物の1つ。弓やスピアはあまり効かない。

ハイプリースト

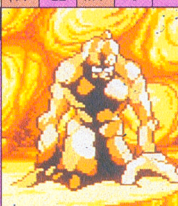
武器	聖者の杖		
魔法	ヒール4		
攻撃力	13		
防御力	14		
移動速度	6		
敏捷さ	13		
HP	20	MP	33

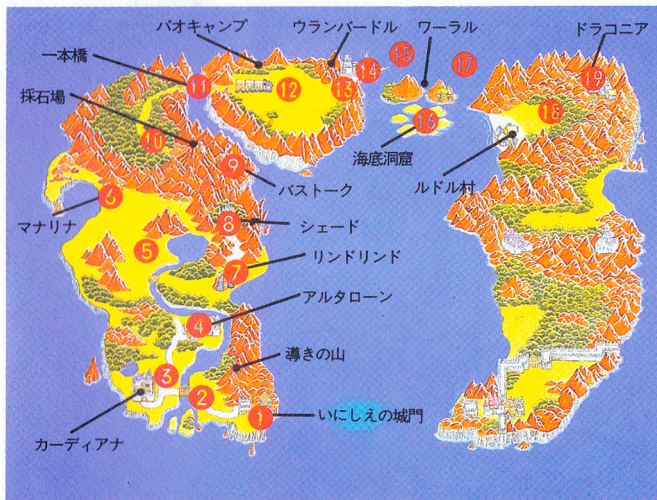
ヒールレベル4を使う僧侶。ささいな傷でもヒールレベル4を使うマヌケ野郎なので、さっさとMPを消費させろ。

ゴーレム

武器	なし		
魔法	なし		
攻撃力	28		
防御力	28		
移動速度	4		
敏捷さ	16		
HP	17	MP	0

ドラゴニアに向かう途中、突如出現する石野郎。石だけに防御力は高い。殴るより魔法で攻撃するのがよいと思われる。

『BEEP! メガドライブ』1992年5月号付録

DATA6 BATTLE FIELD

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★ルーンファウストまでは遠い……

	勝利条件
1	ルーンナイトを倒す
2	ガーディアナに戻る
3	アルタローンに着く
4	敵全滅
5	マナリナに着く
6	スケルトンを倒す
7	ミシャエラドールを倒す
8	グールを倒す
9	マスターメイジを倒す
10	一本橋に着く
11	シルバーナイトを2体倒す
12	エリオットを倒す
13	扉の前のブラスローダーを倒す
14	バルバザークを倒す
15	敵全滅
16	マスターメイジを倒す
17	敵全滅
18	デュラハンを倒す
19	カインを倒す

シャイニング・フォース発売御礼企画

ヨーグルトクエスト(仮題)

やっと「シャイニング・フォース」が発売されましたな。これで誰もがヨーグルトに出会える環境が整ったワケだ。てなわけで唐突に話を進めていくが、「ヨーグルトクエスト（仮題）」を行うことが決定した。いまさっきだけどね。詳細を説明しよう。

ヨーグルトを探す。ただそれだけのクイズ。「簡単じゃん」と思った人もいるだろう。「もう見つけた」という人もいるだろう。しかし今回はヨーグルトとの遭遇地点を全部あげてもらうことにする。ただし、いままでに紹介された山小屋で海を見つめているヤツや、本陣にいるとかいうのはナシということで。「この町のどこどこにいた」と感じにハガキへ遭遇地点をすべて書いていただきたい。賞品は一家に1つ応接間の置き物として重宝なヨーグルトのガレージキットだ。抽選で10人に進呈。ひとことゲームの感想もそえてくれるとありがたい。健闘を祈る。

懸賞企画は当時のもので、すでに終了しています。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 5 月号付録